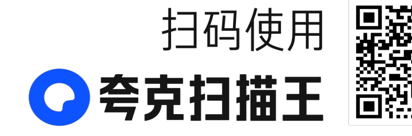
家用电脑与游戏机

国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：2.80元





一九九五年三月号（总第7期）

家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径

GAME 萬花筒

△机甲战士
高达

▽太空圣战 Ⅱ





家用电脑与游戏机 月刊

1995年第3期（总第7期）

目录

主 编：赵震东 出 版：科学普及出版社
编 辑：本刊编辑部 电话：4055310 4049342-1
地 址：(100009)北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门
发 行：北京报刊发行局 订阅：全国各地邮局
邮发代号：82-622 国内统一刊号：CN11-3450/TP
广告经营许可证：京西工商广字0249号
印 刷：煤炭工业出版社印刷厂
出版时间：1995年3月13日 定价：2.80

插图：刘管乐 版式：宋志勇

本刊启事

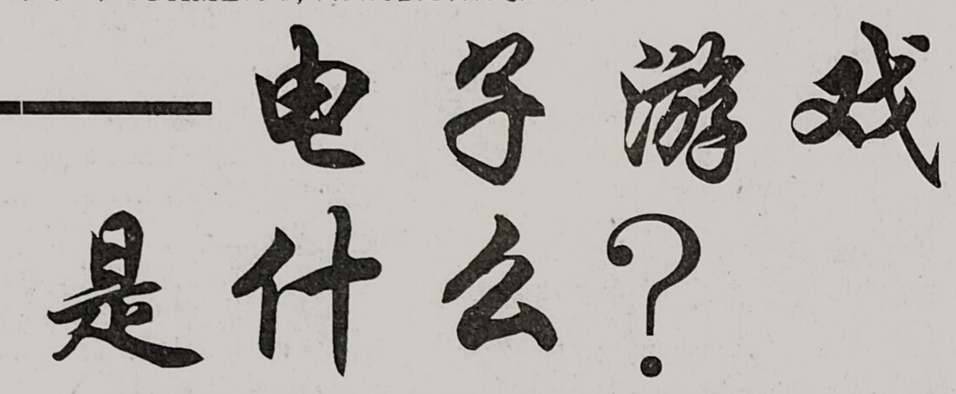
1. 因业务发展需要，本刊计划招聘文字编辑、广告文案人员各一名。条件：有大专以上学历，爱好电子游戏，有相关工作经验。欢迎来信自荐。

2. 未订到本刊的读者，可直接汇款到：(100009)北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门本刊发行部订阅，每册2.80元，邮费免收。



１９６２年，美国ＭＩＴ实验室在ＤＥＣ公司的ＰＤＰ－１型电子计算机上设计了第一个电子游戏程序，取名为《星球大战》。事隔三十二载，电子游戏业的前景更广阔。对此，电子部的高层决策者已有所感悟，于是决定建立行业协会，规划中国ＧＡＭＥ市场之未来。

然而，要想立即起动中国ＧＡＭＥ列车，我们应首先在观念上明确



关于发展中国电子游戏产业的战略思考

文/高立新

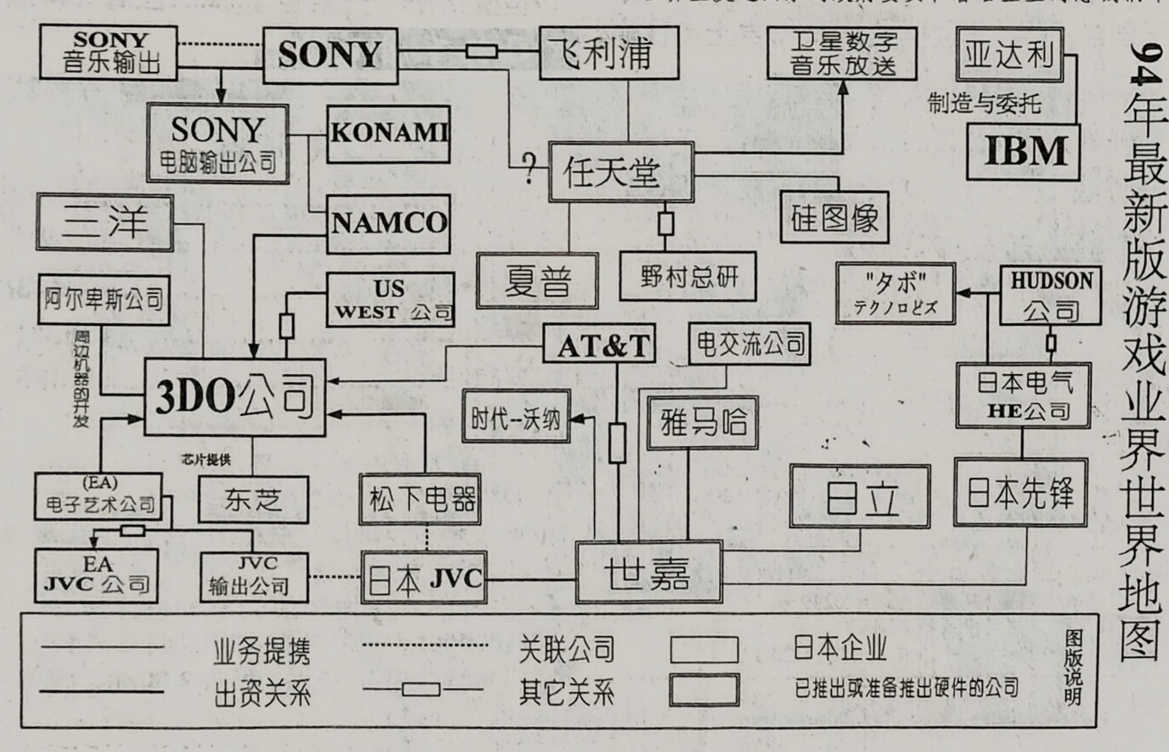
之一：电子游戏机是多媒体时代的战略商品

电子游戏业的发展已历时３２年，名副其实的步入了它的而立之年。在这三十二年的发展历程中，随着微电子技术的日新月异，电子游戏先后经历了黎明期（１９６２－１９７１）；以美国雅达利公司为代表的幼年期（１９７１－１９８２）；以日本任天堂公司为代表的急速增长期（１９８３～至今）。

特别是近年来，电子游戏在世界范围的迅猛发展和它在未来社会中所显示的远景，强烈地震撼了日美高新技术产业和文化产业的各路诸侯。在九十年代，融数码技术、光盘存储技术、计算机技术为一炉的多媒体技术宛如一面迎风招展的新技术革命大旗，引爆了许许多多有识之士的豪情壮志。它不仅使世界高新技术产业呈现万千气象，同时也使日本家电军团看到了进入多媒体产业的急先锋——电子游戏业的契机。

94年初，日本阿斯克公司出版的周刊《家庭电脑通信》公布了电视游戏业最新版世界形势图，向人们具体清楚地展示了各路商家逐鹿游戏业界的横纵关系。

世界上发达国家的政府要员和著名企业的总裁们十



94年最新版游戏业界世界地图



分清醒地认识到，多媒体技术所卷起的浪潮，正强烈地冲击着人类文明所筑成的即成堤岸。以光纤网为基础的信息高速公路计划正在美国加紧实施，并在许多方面占据主导地位。不客气的讲，日本在这一领域已大大落后于美国。不过，日本的信息高速公路计划也已是箭在弦上。94年伊始，日本邮政省大臣神崎武法在一次发布会上向传媒宣布：“可为240万人提供新的就业机会的123万亿日元的多媒体产业正紧急启动”。在这次发布会上，日本邮政省通信政策调查官中田睦先生对多媒体产业的架构和推进速度做了更详细的解释性说明。他最后强调指出。按着可比口径计算，到2010年，多媒体产业将超过汽车工业成为未来的基础产业。

多媒体产业的完善是由以下九大项目支撑的。

1 情报网产业
2 电视节目配套通信服务
3 数据信息服务
4 电子新闻、电子出版
5 游戏软件配套通信
6 教育软件配套通信
7 电视采购商品
8 终端机器
9 卫星办公室建设

显然，在多媒体产业商业化的基本框架蓝图中，电子游戏是九大产业中重要的组成部分，这也是世界著名厂商在这一领域枕戈待旦的主要原因之一。

然而，另一个重要的原因则是进入每一个家庭的多媒体终端机目前还没有现成的标准。人们都不太清楚它具体是什么样式，但诸多商家一致看好的是——多媒体游戏机。

94年1月11日，日本家电巨头松下电器公司举行了委托美国3DO公司设计制造的交互式多媒体游戏机——“R、E、A、L”的新闻发布会。会上大约有500多名记者会集于此。在十分热烈的气氛中，森下洋一（松下公司总裁）先生亲自出席新产品发布会。社长亲自出马这在松下的历史上是非常少见的。从这种异乎寻常的举动中。人们不难看出松下对多媒体时代的游戏机市场所持的态度是何等的重视。

森下洋一与记者们互致问候后便道明了他的来意：“3DO的R、E、A、L是松下电器的战略商品，也是第一步，为了让各位能理解松下电器的这一意向，所以我才亲自出席这个发布会。”

森下先生接着谈到，“松下注意到，美国3DO系统的目标是打算成为家庭娱乐用标准机器，去年，松下与3DO公司成为出资协作伙伴。我们认为：这是未来产业的突破口，并且具有‘革新性’，这是我们的判断。”

如果32位以上的多媒体游戏机确实能成为可以进入网络的终端机，那么游戏机公司、家电公司以及电脑公司目前所采取的商业动作则是不难理解的，即大家都想成为多媒体时代的领导者。因此各家公司都派出了自己的精锐部队，投入资金与技术来努力开发下一代游戏机。

就我个人的观点而言，世界各大公司如松下、SONY、NEC、SEGA、任天堂、三洋以及美国的AT&T，雅达利、时代沃纳、硅图像等之所以在32位以上游戏机上大展宏图，还基于如下基本事实的把握：

1、同位元（CPU）的电脑与游戏机相比，后者的普及速度和家庭拥有量要远远大于前者。

2、在上线通信方面，32位以上游戏机完全可以和中高档电脑分庭抗礼，争霸天下。

3、游戏机软件的商业利润是一个持续不断的经济生长点。

4、电子游戏的本体形式架构已日臻完备，并由此而成了一门独具发展线路的新兴学科。

5、电子游戏对大众的嗜好和青少年的发展具有一种不可轻视的震撼力，包含着一种颠覆性的倾向。

我们必须清醒地意识到，电子游戏机作为多媒体时代战略商品的理论含义是，即电子游戏绝不单纯是一个创世纪的伟大发明——供孩子们玩的高级玩具，它将使人类的娱乐前景发生根本性的转换。

做为当代人，我们正有幸亲眼目睹所发生的一切。

玩家论谈

游戏软件译名断想

养由基

给游戏起名字，恐怕是比编游戏软件还伤脑筋的事。有时一个名字的好坏，甚至会影响游戏的销路。其难度之大可见一斑了。

如今的游戏译名，大多来自港台地区。他们翻译的原则，一般采用"能用则用，不用才翻"的方针。比如，象"魂斗罗"、"雀侦物语"、"侍魂"之类，都是用原来就有的日文汉字为译名。虽然很少有人知道其真正的意思，但都照用不误。如果原来没有汉字，那就有点麻烦了。他们有时直译，有时意译，有时又乱译，时常有点文不对题。

举例言之，"魂斗罗"曾风靡一时，为保证其他STG的销路，他们便纷纷找上这个系列。一时间，"KAGE"被称之"水上魂斗罗"，"FINAL MISSON"被称之"空中魂斗罗"……两位KONAMI的勇士一下子多了好几个弟弟妹妹，好不热闹。当然，借着这股风潮，商人们顺利完成了推销任务，只是让粗通英文的玩家摸不着头脑。不过，在当时那种情况下，直译成"影忍"和"最终任务"确实会影响销路，采用乱译法也是变通的良策。

可是有时乱译就会出洋相。比如SEGA的"SHINING FORCE"，如果直译成"光明力量"也未尝不可，可偏偏要借"光明与黑暗"的势头翻成"光明与黑暗Ⅱ"。过了没多久，"SHINING FORCEⅡ"推出，这下让他们傻了眼：叫"光明与黑暗Ⅲ"吧，人家明明是"Ⅱ"字打头；叫"光明力量Ⅱ"吧，又与一代搭不着边，没法借用这个旺势来推销。最后只好胡乱写个"光明XX"上去，其结果就是到现在还有不少玩家搞不清"哪个光明是光明"，弄得一头雾水。

港台商人的这种翻译原则，是与当地的文化氛围有密切关联的。在香港或是台湾，急功近利的商业文化与文化快餐占了主导地位，又没有博大的文化根基，就难免弄出这种不伦不类的事来。可是，有着三千年文明的大陆，却极端的轻视游戏，否定游戏，无视游戏的文化性，结果连自己的译名都拿不出，未免有点"那个"了。



八位游戏机的现状和前景

王以

游戏机市场风云变幻，优胜劣汰；
风行一时的八位机也走到了命运的叉路口！
它的生存与淘汰成为人们注目的焦点。
本刊选登有识之士高论，供广大读者参考：

任天堂八位游戏机除了大家都熟悉的任天堂红白机外，国内还有小天才、胜天、小霸王、智力宝等多种牌号。八位机的诞生，敲响了雅达利四位机的丧钟，迅速占领了游戏机市场，独领风骚五六年。直至十六位的世嘉机出世，一统天下的局面才开始发生变化。今天，各种性能更好的游戏机纷纷出笼，除了世嘉机还有超级任天堂（ＳＦＣ），电脑磁碟游戏（ＰＣ），街机（ＲＡＣ），以及更高档的３ＤＯ等３２位、６４位各类机种争夺游戏机市场，形成诸侯争霸局面。据此，有人断言：八位机将步雅达利的后生，遭到淘汰。更有人撰文劝告广大玩友："不要再为八位机耗费人民币了……"对于这些言论，笔者认为言之过早，在我国相当长一段时间内，八位机不但不会淘汰，还将继续占据"龙头老大"的位置。不信，请往下看：

一、丰富的游戏软件支撑着八位机的生命

游戏软件的好坏，直接关系到电子游戏机的生命。无论多么高档的机种，倘无大量的软件支持，终将无人问津。八位机出道较早，在十多年的苦心经营下，拥有了数以千计的游戏软件。其中不乏十分优秀的经典之作。如《玛利奥兄弟（采蘑菇）》、《俄罗斯方块》、《魂斗罗》、《街霸》、《柯拉米世界》、《松鼠大决战》等及体育、棋类竞技节目。特别是近年来发行的ＲＰＧ和ＳＬＧ类节目，如《三国志》、《太空战士（最终幻想）》、《七龙珠》等系列节目，在游戏界引起极大的轰动效应。尽管在人物、色彩、音效方面赶不上十六位机，但其情节丰富、精采、紧张、刺激；趣味程度一点也不逊色。且经久不衰，足以流传后世。只要有受到广泛欢迎的新节目问世，八位机的生命就会不断延长。

二、市场的选择保证了八位机的销路

目前，在星罗棋布遍及城乡的游戏机专营店里，仍以出售八位机卡为主。在许多县城和地区，根本看不到世嘉，超任的影子。何故？是商家不愿经营吗？非也，笔者认识一位游戏机个体商，去年卖出八位游戏机和学习机数百台，世嘉只卖出十余台，超任仅卖出二台。游戏卡的售出也以八位机为主。显然易见，因价格关系，人们多选择八位机。

从社会拥有量也能说明问题：在笔者周围，有八位游戏机的家庭（包括学习机）接近一半，有世嘉机的家庭仅二户。没有一人购超任。超任尽管磁碟软件繁多，但全套价格昂贵，除了摆摊设点作生意外，寻常人家是没有那么慷慨的。分析一下世嘉主人也颇有意思：一位是年近四旬的中年人，本人即是一位"九段玩迷"买世嘉，不光孩子玩，主要是自己有兴趣。另一位是二十出头的小青年，尚未婚配，参加工作不久，有了余钱，便买了一台自我陶醉。对超任那精美的画面，迷人的色彩，镭射般的音乐，我辈"发烧友"早就心热手痒，坐卧不安了。遗憾的是被



任天堂、世嘉机的软件弄得囊中差涩的我等，只有望洋兴叹的份。唯有到摆满大街小巷的游戏摊前一饱“手福”而已。

三、用户的心态决定着八位机的出路

相当一部份孩子的家长，是怀着无奈的心情为孩子买游戏机的，因为拗不过“小皇帝”们的恳求。电子游戏机自进入我国，有关它利弊的争论就从未停止过。有人认为孩子们玩游戏机能启发智力，锻练协调能力；也有人认为，游戏机使孩子们荒废学业，玩物丧志。各执一词，迄今没有定论。据报载，某地举办了小学生集体“告别游戏厅”签名活动，舆论沸沸扬扬，家长们处于进退两难境地。但电子游戏的魅力，是一股挡不住的诱惑。家长、老师的禁令，早被孩子们置之脑后。一旦放学，他们不是应约一起到有游戏机的同学家，就是三五成群守候在游戏厅，令家长担心不已。看来，不面对现实是不行的了，禁是禁不住的。堵不如疏，不妨买一台游戏机回家，并与孩子约法三章：放学早归，完成作业，做好家务，方可在规定时间内玩上一会儿。别说这方法还真灵！许多孩子老老实实蹲在自个儿的电视机前。当然，你就别指望大人们会买那昂贵的超任，世嘉，八位机理所当然成了首选机型。

不同年龄段，对节目的爱好也不一样。四～十岁儿童，对那些激烈复杂的游戏没兴趣，倒是一些简单节目如《小密蜂》、《大赛车》、《火凤凰》、《坦克大战》、《猪小弟》、《马戏团》之类，玩起来津津有味。任天堂２４Ｋ节目正好满足了他们的需要。十至二十多岁的青少年，已不满足这些小节目，于是任天堂的大容量节目就成了他们的追求目标。（就连许多成年人，也被这类游戏节目所倾倒）世嘉、超任他们当然也喜欢，但自己无经济来源，家长愿出钱者甚微，便只好退而求其次。这就使得八位机的销路长旺不衰，八位游戏机的前程，便由这一批年轻人所决定。

只有自己拥有了经济实力，又是一位空余时间较多的攻关迷，才会成为世嘉、超任及更高档游戏机的主顾。当然包括以此作为谋生手段的街机老板。

四、学习机的倔起巩固了八位机的地位

风起云涌的学习机，如“裕兴”、“小霸王”、“小教授”、“金字塔”……，有与ＰＣ几乎一样的键盘，可学习ＢＡＳＩＣ初级语言，进行中英文打字练习，使用数理化及外语学习软件，具有编辑，谱曲绘画等多种功能。有的机型可配软驱、打印机等，是ＰＣ与游戏机之间的过渡机种。学习机还有一个特点，无一例外地配有八位游戏卡插槽，可玩八位机的全部游戏节目。盼子成龙，望女成凤的家长们，与其买纯游戏用的ＭＤ世嘉机，不如选价格相近的学习机。超任境况差不多，它的价格也超过２８６，直追３８６，明智而有远见的人们，当然会买家用的ＰＣ而舍掉超任。在这样的背景下八位机的需求量（特别是卡）将有保障，从而巩固了八位机的地位。如果世嘉、超任也象ＰＣ一样配上键盘，再加上１Ｍ以上内存，可配软驱，硬盘及ＣＤ唱盘，除了用于学习和兼容世嘉超任游戏软件外，还具有电脑的部分实用功能，当可与八位机一较高低。

但愿不是痴人说梦。

五、结束语：竞争没有结束

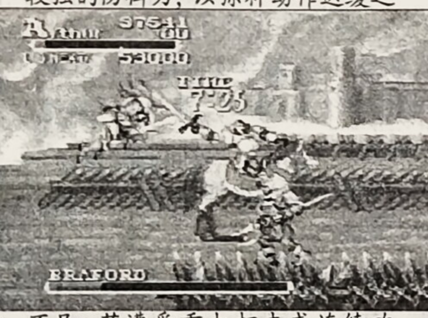
以上所谈，是基于我国处于发展阶段的现实。随着小康水平的到来，人们的消费观点发生变化。世嘉、超任甚至更高档的游戏机取代八位机，并非没有可能。在特区及某些经济发达地区，性能更佳的游戏机开始普及，这就是一个证明。游戏机行业的竞争方兴未艾，远远还没有到可以下结论的时候。任何商品，均有高、中、低档之分，以满足不同层次消费者的需求。即使中国今后发达了，也仍会有人喜欢八位游戏机。正如ＣＤ唱机不能取代磁带录音机，彩色电视机无法淘汰黑白电视机一样。雅达利四位机的消亡，是因为它的游戏软件太单调，远远不能与任天天堂那丰富的软件相比拟。故八位机绝不会轻易退出历史舞台。笔者毫不怀疑，相当长一段时间内，八位机将在众多游戏机的激烈竞争中，取得自己的一席之地。大家不妨静观其变。



浅评动作类游戏的失实之处

〇路杨

目前，电子游戏节目五花八门，层出不穷。作为电玩中人，我尤其对动作类游戏节目情有独衷。在我看来，根据场景移动与否和攻击方式的复杂程度，动作类节目可划分为两大类。一类是对战类节目，由两人或多人在一些固定场景中比武以分胜负，为体现公平决斗的原则，彼此的“血格”相等。此类节目侧重于表现种类繁多的绝招、必杀技。另一类是历险类节目，其内容连贯而场景不断发生变化，为了完成某项使命，主角必须一路过关斩将。沿途出现的敌人多而杂，可能还设有机关，守关敌头目往往异常强大。主角的攻击方式较为单调，但动作自由度很大，侧重于利用敏捷的身手与敌人周旋。



既都是动作类节目，就有其共同点。与其它类型节目相比，动作类节目的画面效果尤为鲜明、逼真、有立体感。形形色色的人物都各具性格特点、富于表情。每个角色还被设定了若干项能力指标。例如有表示角色体力充沛程度的“生命力”（俗称“血”），有反映角色对敌人造成伤害程度的“攻击力”，有反映角色遭受敌人伤害程度的防御力，有随着实战经验的积累而使各方面能力进一步提高的“经验值”（或“级别”）。有的节目还有“气量计”、“特殊攻击”等项目的设定。总之，极力营造出一种实战的气氛。这其中，确有不少节目构思巧妙，且节目内容设计及角色功能设定都与实际情况较为符合，让人觉得确实象那么回事。如：街机《圆桌骑士》中主角若骑马作战攻击力可提高数倍；有些节目中，体格健壮或身披重甲的角色具有较强的防御力，以弥补动作迟缓之不足；若遭受重大打击或连续攻击，角色可能会昏厥或呕吐，暂时失去抵抗能力；遭受毒物袭击而中毒后，角色的生命力会逐渐丧失；等等。但也有些节目的设计不尽合理，或将角色的某项能力设定得不符合常理，或有与史实相违背的情节出现，不能不说是个遗憾。以下仅举几例以作说明：

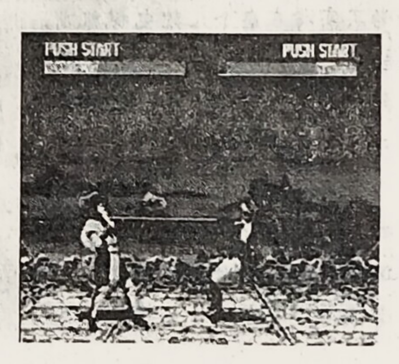


《街霸Ⅱ》在电玩迷中可谓家喻户晓。您一定也注意到了，日本相扑手本田和俄国大力士吉尔夫的攻、防能力与其巨无霸的体型似乎不太相称。而中国女斗士春丽虽生得小巧玲珑，中强度拳法却厉害得让人难以置信。且不说出拳速度极快，对手若被她连续击中两次则必定昏倒无疑，简直不可思议！

又如街机《名将》的四位主角当数忍者最吓人，手持一把日本刀，欲将敌人分尸。奇怪！与刀客的双匕首、警察的赤手空拳、娃娃的机械手相比，忍者的日本刀的攻击力竟然最弱。难道日本刀是吃素的？据我认为，该忍者既不具备世嘉版《超级忍》的主角超级大弹跳的基本功，也不会用《侍魂》中忍者的隐身攻击术，身手既不敏捷，攻防能力又如此差劲，必属冒充无疑！

与《三国志Ⅰ》的风格相反，街机《三国志Ⅱ》几乎完全舍弃了马战。在这里，战马简直是累赘，兵器也大可不必要，一双肉拳才最最重要。本来，主角赤手空拳打得挺顺手，谁知一上战马，抡起大刀反而威力大减。非但攻击力不增强，反而易受敌袭击。若不是主角分别被冠以关羽、张飞、赵云等姓名，我甚至觉得该节目被命名为《赤手空拳Ⅱ》，《格斗五人组》或别的随便什么名称或许更恰当些。另外，该节目在许多常识性问题上的差错也是显而易见的，堪称为一部谬误百出的“经典之作”。

针对目前动作类节目不合理设定情况的不断增多，我建议若衡量一部游戏作品的优劣，其标准除画面效果、音响效果、趣味性、操作感、受欢迎程度等诸多的因素以外，还应加上一条反映真实性与合理性如何的指标——且称之为“可信度”吧！







制作：SEGA	类型：RPG	容量：24M	面市期：1993	模式：1 PLAYER

腻烦了ACT的惨烈搏杀，厌倦了SLG的苦心经营，让我们一同步入亦真亦幻的RPG世界，于奇美浪漫的氛围中陶陶然而忘忧吧。

太空神曲

在一个我们所未知的神秘的时空里，有一个叫作“阿鲁高路”的太阳系。在那里文明极度繁荣，人民安居乐业，充分享受着文明赐予他们的幸福与欢乐。然而。由于星系管理系统的毁坏，行星间的平衡被打破了。第一行星帕鲁玛的大爆炸使整个星系90%以上的人口消亡殆尽，勉强存活下来的也只能在荒凉的大地上苟延残喘。物极必反，盛极必衰，文明的光辉黯淡了……

时光飞逝，一千年过去了。阿鲁高路恒星系新生的子民们休养生息再现昔日辉煌的萌芽正悄然而缓慢地滋长着。



初出茅庐

“鲁戴依，开始工作啦！”

“是，准备完毕！”

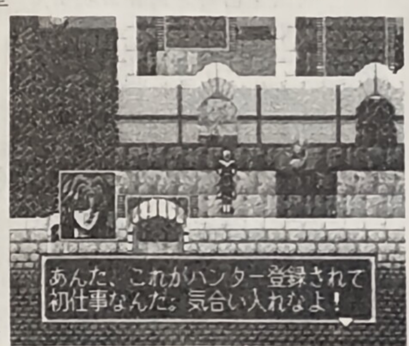
你，鲁戴依．阿修罗，第二行星摩它比亚商业都市中一名16岁的少年剑士、一个命中注定将重振阿鲁高路星系雄风的小英雄，此时正跟着职业侦探、美丽的大姐姐莱怡兰登上城郊的小山坡，欣赏壮丽的朝阳，就此拉开了冒险生活的序幕。在学园都市，接到了校长的委托。

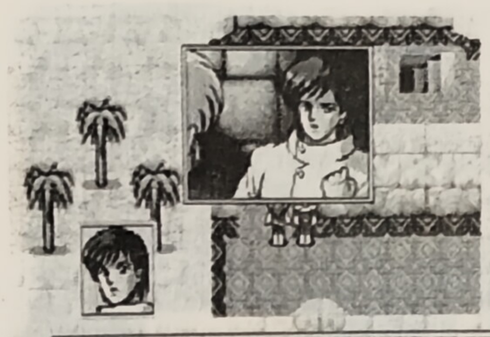
“一个月前，地下室出现了神秘的怪物，入口已被校方封禁。请你消灭它们，弄清事实真相！”校长严肃地说。

在地下室门口，见到了奉命封锁这里的助理研究员哈恩。从哈恩口中得知，你的老师豪鲁特教授率领的一个考古调查团，在斋玛城研究那里的古代超文明遗迹的时候全部失踪，至今下落不明，可能与最近的种种反常迹象有关。于是三人结伴而行，进入了阴森的地下室。行进过程中，你可以随时按A键调出功能菜单，上有七项指令：

1宝物（アイテム）按C后有三个选项。①使用（つかう）②检查配备（しらべる）介绍宝物性能，若是武器或防具则显示谁可装备。③丢弃（すてる）与游戏进程有关的宝物永远不会被扔掉。

2魔法（テクニック）按C后选择使用哪位战士的什么魔法。行军途





中“加血”、“解毒”和“瞬间移动”等项均须熟练掌握。

3特殊技能（とくぎ）每位战士的特长、防身保命的绝招。使用方法同上。

4武装（そぅび）得到新的装备时，参看屏幕左上方的数据比较表：箭头左边是现有数值、右边为新装备的武装值。用方向键调整完毕按C即可。

5部队管理（ステータス）①战士的个人资料，（フょさ）。战斗数值表里倒数第一、二项分别是防御力和攻击力。②变换队形（らびかぇ）。

6对话（えぅだん）通过己方战士相互间的对话可了解下一步的行动。

联合攻击的设定（マクロ）结合两名或两名以上战士各自不同的魔法或特技，而派生出更加强悍的攻击方式，如：“青闪光”＋“十字斩”＝“冻结杀阵”（エフェス＋ソードクロス）；“热炎飓风”＋“冰雪龙卷”＋“光矢”＝“死光扫射”（フォイエ＋バータ＋グランツ）等等，不胜枚举。

按START键，有四项指令：①（セ-ブ）记录（战场上无法使用）；②（ソッセージ）对话速度；③（せんとぅそくぞ）战斗速度；④（ホタンせってい）功能键的设定。在3D战斗画面中，有三个选项，①（コマンド）手控。用图形表示，“剑”—攻击；“星”—魔法；“光”—特技；“箱”—宝物；“盾”—闪避。②（スクロ）联合攻击。③（てったい）撤退。

指令是复杂了点儿，咱们边琢磨边前进吧。行至最深处，与一只不断分身的异形遭遇战，我弱敌更弱，乘机熟悉一下操作。三人完成任务便回校长室报告。

黑暗大魔道吉奥

校长告诉他们，豪鲁特教授领导的考古团失踪案有了眉目。据可靠消息，他们在东北方的斋玛城做研究工作时，被一个自称“黑暗魔道士吉奥”的男人施了古代咒语，全都被石化了！为了解救豪鲁特教授一行，勇士们踏上了征程。

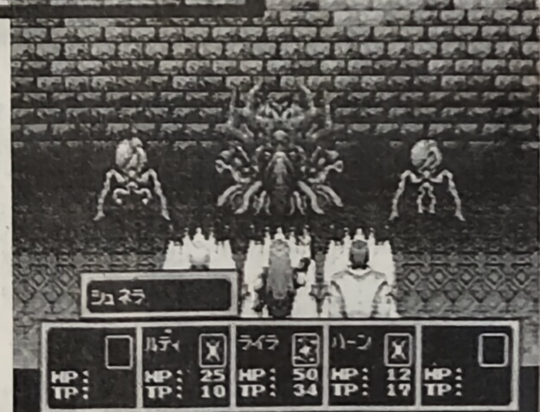
北上途经玛依鲁村折向东北到达斋玛城。

倚山而建的斋玛城中一片诡异气氛，所有人都中了石化咒语！山洞里，三人发现了已变成石像的教授等人。要消除石化咒语，必须找到解药“阿鲁修林”，而可能知道藏药地点的只有一个人，我们需要他的帮助。莱怡兰说道。

南下到了已被吉奥的魔爪夷为一片废墟的茅路加木村，见到了莱怡兰的老友、神秘的魔法师斯雷。斯雷慷慨相助，说解药就在东北方的托努埃村。

途经库鲁茨市布村，这里是哈恩的故乡，小桥流水人家，环境十分优雅。在村小学里遇到了哈恩那温婉可人的未婚妻撒娅。

斯雷用特技“热灼火炎弹”轰开了封闭着的山洞口，四人一路征战来到托努埃村。这个为群山环抱的世外桃源，居住着星际移民的鲁玛一族。村中爱开玩笑的长老道林告诉





他们解药就在村后的仓库里并派本族青年帕依库相助。

拿着费尽心力取得的解药阿鲁修林圣水，战士们回到了斋玛。圣水缓缓洒落……石化状态消除了！死城又获得了新生！豪鲁特教授激动地告诉大家，上古文明的遗产就隐藏在神殿之中。休息时窗外传来一声悲鸣——一只怪物在神殿洞口张牙舞爪。干掉它不费吹灰之力，可进洞工作的豪鲁特教授呢？山回路转，曲径通幽，在神殿内部的古代超文明基地，发现了安然无恙的教授和人工生命体，一岁的小妖精珐露。“原来是珐露救了教授啊。”战士们方才知道这里是第二行星摩它比亚一千年前的生命工程设施，星系大爆炸后仍在正常运转，直到不久前魔道士吉奥囚禁了基地管理员，324岁的生化少女馥蕾娜。无人管理的基地超负荷而炸为齑粉，珐露加入了队伍。战士们向吉奥的老巢斯夫奥托城进发。

最近一条通路被流砂阻隔，只好绕道而行。耶鲁亚村—第一行星帕鲁玛救生飞船的残骸——商业大都会阿依特——狭长山洞——卡达立村，斯夫奥托城仰首可望。在城中，打败了吉奥的副手乔扎，于顶层救下遭禁锢的馥蕾娜，众人得知此城地下有一艘完好的宇宙船。就在这时，黑暗魔道士吉奥登场亮相了！在有魔法铠甲护体的吉奥面前，战士们的攻击显得那么软弱。快撤，快撤——不好！吉奥的黑暗魔光！鲁戴依危险！千钧一发之际，莱怡兰双臂一张挡在了主角身前……







终于用瞬间移动魔法逃了出来。在库鲁茨布村，决定留下哈恩与撒娅一起照顾生命垂危的莱怡兰，其余人到东方的拉德亚圣塔与斯雷会合。

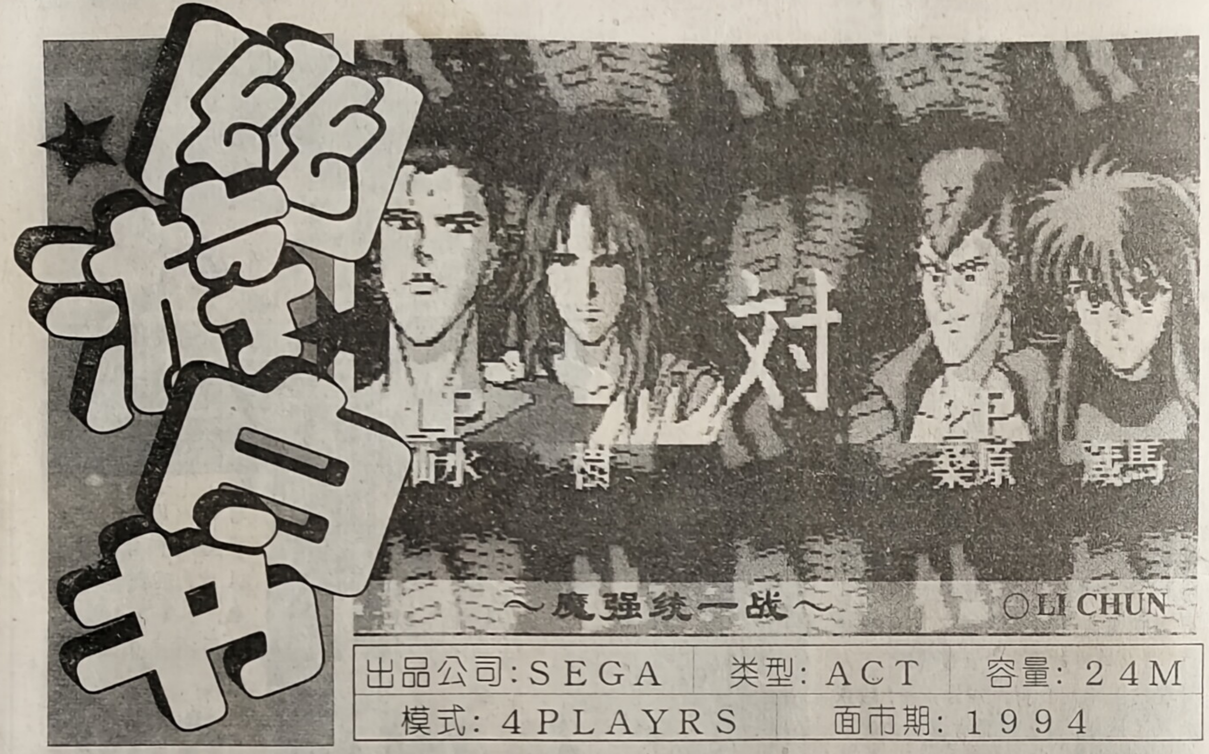
新加入的生化少女馥蕾娜有自我修复机能，不必为她加血；当损伤过剧时，可用特技リカバー回复。

在村南的半岛上取得古人的遗物——万能装甲车（ランドマスター），它永备于宝物栏中，可随时调用。有了它，就能快捷地往来于整个大陆了。东进！东进！在古文明遗址校正了造成茅恩塞恩村地震的电脑程序，并为馥蕾娜装备上“振动波共鸣破碎炮”。

南下流沙区，经勇者之村，于拉德亚圣塔的第三层与久候多时的斯雷会师。打倒结界看守，就取得了能认吉奥万劫不复的法宝——魔杖（サイコウォンド）。可就在此时的库鲁茨布，莱怡兰已经不行了……啊，天长地久有时尽，此恨绵绵无绝期，似乎连天上星星都在哭泣。

心在仇恨的烈焰中翻滚煎熬，战士们疯狂地磨炼本领。我们来了，该死的黑暗大魔道！先使用魔杖破了吉奥的护体铠甲，就可以放手攻击了（注：在与吉奥及今后的强敌作战时，都应非常注意恢复血值，所以队伍的排序十分重要）。“怎么会这样呢？神赐予我的不死之身啊……”吉奥大睁着惊恐而迷惑的眼睛倒了下去。





出品公司:SEGA	类型: ACT	容量: 24M
模式: 4PLAYRS	面市期: 1994	

——动人心魄的灵界比武大会开始了！今回登场的都是谁呢？当今的对战ACT游戏中，仿佛有一条无形的定律--“双人对战”。从1990年CAPCOM公司的“街头霸王”到1994年SNK公司的“龙虎之拳Ⅱ”，没有一个不落入这个“双人对战”的俗套中。而SEGA公司于94年推出的“幽★游★白书--魔强统一战”便打破了这一传统，别出新裁的设计出了可以四人同时对战的打斗场面，使原来单纯的对战ACT，变成了一个斗智斗勇、紧张刺激的格斗场。

故事介绍

灵界侦探浦饭幽助，与他的战友桑原、藏马、飞影一行打败了户愚吕兄弟，粉碎了右京的野心（看过《幽★游★白书》的漫画，便可知全部剧情）。昔日的灵界侦探仙水，受到了魔界的妖怪——树的蛊惑，被叛了灵界，并想完成右京已经破碎的野心——打开一个魔界与人间的洞口，使魔界的妖怪可以通过洞口到人间胡作非为。为了人间不受魔界妖怪的破坏，幽助一行向仙水发出了挑战。又一场正义与邪恶的斗争开始了。

人物介绍

★浦饭幽助

游戏中的主角，原是一个不良少年。一天，幽助在逃学途中为救一个小孩而被汽车撞死。阎王发现幽助是一个具有超能力的人，让他复活并做为灵界侦探返回人间。幽助任灵界侦探期间，在灵气大师——幻海的指导之



下，成长为一位优秀的灵界战士。

灵　　丸：下、斜下、前＋A或B（当按住攻击键不放，会使灵丸越蓄越大。）；灵光弹：下、下＋A或B；千幻拳：连按拳键；空中灵丸：跳在空中下、斜下、前＋A或B；灵气连击：前、下、前＋A（超必杀）

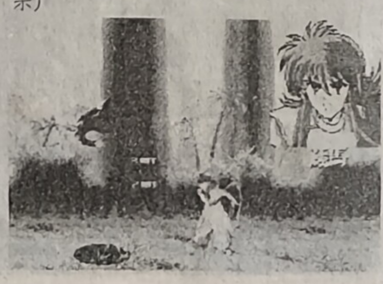
★桑原和真

也是一个不良少年，是幽助的同学，其貌不扬。拥有着和其相貌不相符的灵气感应力。桑原善于将自己的灵气塑造成一把“灵气剑”，使用起来随心所欲，而且攻击力很强。在和幽助的并肩做战时，战斗能力也有很大提



高。

灵剑挥击：A＋B；灵剑冲击：下、斜下、前＋A或B；灵剑飞击：下、下＋A或B；异次元刀：下、上＋A或B；翻脚高踢：跳在空中按上＋A狂剑乱舞：下、下、前＋A（超必杀）



★幻海

灵击技超一流大师，在年轻的时候，曾和户愚吕（弟）参加了灵界武斗会。并获得了好成绩，年迈以后，便开始培养具有灵气能力的少年，使其为正义而战。但她的战斗力并没有因为年迈而退步，由于经验的积累反而使她更加英勇善战。

灵　丸：下、斜下、前＋A或B（按住攻击键不放，会使灵丸越来越大。）；灵光弹：下、下＋A或B；千幻拳：连按拳键；灵气上击拳：下、上＋A或B；空中上击拳：跳在空中按下、上＋A或B；灵气连击：前、下、前＋A（超必杀）

★藏马

原是魔界的妖狐（九尾狐），被灵界战士追杀时受伤。为了养伤，而逃到人间，投胎到一个叫南野秀一的男孩体中。他擅长呼唤和使用魔界植物，当藏马的身体受到很大伤害时会变回妖狐，给敌人以极大的打击。

蔷薇棘刺鞭：A＋B；玫瑰出击：下、斜下、前＋A或B；魔界吸血花：下、下＋A或B；风华圆舞阵：下、上＋A或B；妖狐连击：前、下、前、下＋A（超必杀）

★飞影

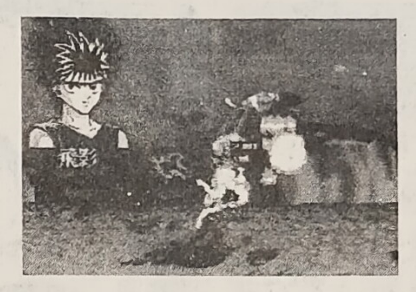
由于是冰女之子，使人视为不祥之兆而自幼被抛弃。后被一个魔界盗贼所收养。从小在盗贼影响下长大的飞影，在长期的战斗中学会熟练地掌握剑术和火炎魔法，并在额头上获得了第三只眼——邪眼，所以又有“邪眼师”之称。

烈炎速击拳：下、斜下、前＋A或B；空滚上撩剑：下、下＋A或B；黑暗炎杀剑：A＋B；飞影残像拳：下、上＋A或B；国王黑龙波：下、前、下、前、＋A（超必杀）

★酎

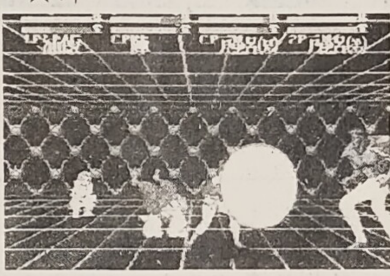
在黑暗比武会中和幽助作战，是六游怪队中的中流砥柱。在魔界中有炼金妖术师之称，由于酎的妖力是靠酒来提高的，所以，又被称为醉拳士。

妖气弹：下、斜下、前＋A或B（当按住攻击键不放，会使灵丸越来越大。）；妖气冲撞：下、下＋A或B；回旋躲避：A＋B；空中妖躲脚：



跳在空中下＋A或B；回旋高踢：跳在空中按上＋A妖气快拳：连按拳键；妖气连击：前、下、前、前下、下＋A（超必杀）

★阵



是一名魔界忍者，擅长使用风忍术。是魔界忍者中实力最强的忍者，在代表使用魔法队参加黑暗比武会中和幽助相遇。阵的特长是近身肉博。



修罗旋风拳：下、斜下、前＋A或B；修罗旋风阵：下、上＋A或B；空中旋风拳：跳在空中下、斜下、前＋A或B；空中旋风阵：跳在空中下、上＋A或B；空中行走：跳在空中前、前或后、后

★户愚吕（弟）



是幽助一行在黑暗比武会中遇到的最强大的对手。户愚吕（弟）年轻时和年轻时的幻海是一对无敌的搭档。但是，追求强大和永恒的力量的户愚吕（弟），在获得了上一届的黑暗武斗会的冠军后，让阎王实现的愿望是把自己变成妖怪。

灵气冲拳：下、斜下、前＋A或B；弹指连击：下、下＋A或B；胸击：A＋B；空中强拳落：下、上＋A或B（跳在空中下＋A或B）；全力冲击：前、下、前、下＋A（超必杀）

★户愚吕（兄）

是户愚吕（弟）变成妖怪以后的搭档，作战时可以把身体变成任何一件武器，会使对手十分头疼。但是在黑暗比武会中被桑原击败后，又帮助仙水与幽助一行做对。

妖气剑：下、斜下、前＋A或B；地遁之手：下、下＋A或B；围身攻击：A＋B；空中妖剑：跳在空中下＋A或B；妖剑狂舞：前、下、前、下＋A（超必杀）

★树

唯一一个在仙水担任灵界侦探时，被其击败而未被杀的魔界妖怪，善于利用异次元空间作战。

连环飞踢：下、斜下、前＋A或B；幽冥之手：下、上＋A或B；时空转移：下、上＋A或B；空中妖落脚：跳在空中下＋A或B；时间凝固：前、下、前、前下＋AB（超必杀）

★仙水

天才暗杀拳战士，自幼便为灵界工作——担当灵界侦探。专杀从魔界偷渡到人间的妖怪，从没有失败过。但是，他和妖怪——树的战斗中，在要杀死树的一瞬间产生了怜悯之情，被树才发现了他的不成熟，并蛊惑其背叛灵界。

裂脚红球波：下、斜下、前＋A或B；气冲枪：下、下＋A或B；空中红球波：跳在空中下＋A或B超级红球波：下、下、前、＋A或B或C。（超必杀）

“幽★游★白书．魔强统一战”是最近一段时间在世嘉五代上出现的极为优秀的对战类作品，相信各位发烧友一定会深深喜爱上这个节目的。



午夜陷阱



供稿:印沙

类型:AVG　发售时间:1993

机种:SEGA-CD

前不久,电玩游戏节目浪潮中刮起两股风,一股是宣扬超级任天堂的,代表人是黄明先生;另一股是宣扬世嘉的,代表人是叶伟和张弦两位先生。双方都剑拔弩张,捍卫自己的阵营,这样一来,对于广大电玩迷来说,是一个喜讯。因为在双方的议论文章中都出示了超任及世嘉游戏机各方面性能的数据。不管数据正确与否,却使众多电玩迷更深入地了解超任及世嘉。

在此,我也不去评判超任和世嘉的孰优孰劣,其实我们应该看到两种机型彼此所拥有的长处。在硬件方面,世嘉的确比超任强,从MDⅠ到MDⅡ,从CD ROM到32X,各机件都能搭载,成为拥有更高机能的新机。现在拥有MDⅠ的电玩迷应该可以庆幸,他手中的MDⅠ可以接驳CD ROM,玩更高级的软件节目,MDⅠ不会淘汰。而超任以前宣扬的光碟机系统现在又在哪里呢?我也没有看见早期的八位任天堂接驳提升装置变成了16位机,而此时,世嘉的32位"土星"又登场了,从新机种的开发速度我们就可以看到两种硬件效率的差异,在机能方面,诸如超任节目"F-15"中的放大缩小3D画面并非是超任独有的,许多世嘉CD节目也反映出这些机能。有一点是不容忽视的,超任与世嘉都有优秀作品,超任的"最终幻想Ⅵ"我就极力推崇,它超过了世嘉任何一个RPG作品,包括"梦幻之星Ⅳ"。至于世嘉,它拥有"梦幻模拟战"系列,"光明力量"系列等一批优秀作品。电玩迷们的眼光是独到的,他们追求的是好的作品。

游戏攻略

《午夜陷阱》讲述的是发生在美国的一个郊外湖边小屋里的恐怖故事。在这所房子里,上星期已失踪了五名来访者。这所房子的主人是马金先生及他的妻子希拉、儿子杰夫和女儿萨拉。还有家族的一个神秘人物——萨拉的堂兄托尼。警视厅特别调查组严密控制了这所房子,并在房子内部安放了隐蔽的监视器和机关陷阱。周末又到了,马金家又来了五名来访者。

阿什丽;黑发少女,聪明美丽,以前曾与托尼相恋;

辛迪;是个身材高挑,性格开朗的女孩;

美加;好奇心旺盛的女孩,喜欢乱讲话;

丽莎;喜欢打扮,性情稳重;

特尼;是丽莎的弟弟,来访者中唯一的少年男子。

为了调查这桩案件,调查组派了一名女侦探凯丽同五名客人一起住进马金家中。马金家的房子有两层,楼下是走道、起居室、厨房、客厅;楼上是浴室,卧室和小客厅;另外有一个花园。每处都装了监视器和陷阱。游戏者要通过对监视视窗的操作,发现并捕获侵入住宅的神秘蒙面人。游戏者对蒙面歹徒准确捕捉与否会直接影响故事情节的发展。

A键是控制房间的监视系统开关。

B键是开启陷阱,捕获歹徒。通常当视窗的游标到达红



色，这时按下B键就可以启动陷阱。

C键是选择陷阱方式，共分兰、青、绿、红、棕、黄六种颜色。

游戏情节按照现实时间发展，同一时间整幢房子的不同部分都有各自的情节，同时展开。游戏的难度就在于某个时刻能及时通过监视器发现歹徒，并正确选择陷阱颜色捕捉歹徒。如果漏捕，逃脱的歹徒就会直接影响五名客人的生命安全。五名客人包括侦探凯丽本人都不允许出现死亡，否则就GAME OVER。现在，我将游戏全部歹徒侵入时间及陷阱方式大公开。为便利查看，对马金家八间屋子的视窗用数划区：

1234
5678

敌侵入时间	区号	陷阱颜色
0：06	1#	蓝色
0：28	4#	蓝色
0：34	6#	蓝色
0：42	5#	蓝色
0：50	5#	蓝色
1：06	4#	蓝色
1：24	2#	蓝色
1：32	3#	蓝色
2：39	7#	（过路歹徒）
2：53	3#	蓝色
3：15	1#	蓝色
3：25	6#	蓝色
3：34	4#	蓝色
3：40	1#	蓝色
3：47	8#	蓝色
4：04	7#	蓝色
4：20	5#	蓝色
4：36	6#	蓝色
4：52	4#	蓝色
5：03	4#	蓝色
5：25	6#	蓝色
5：45	4#	蓝色
6：08	1#	青色
6：15	7#	青色
6：48	7#	青色
7：05	2#	青色
7：18	6#	青色
7：50	1#	青色
8：02	6#	青色
8：10	7#	青色
8：25	1#	青色
（第一部分）		
8：40	6#	青色
9：10	4#	棕色
9：15	4#	棕色
9：20	3#	棕色
10：42	7#	棕色
10：55	8#	棕色
11：00	8#	棕色
11：28	1#	棕色
12：04	4#	棕色
（第二部分）		
12：45	5#	棕色
13：13	1#	黄色
13：57	4#	黄色
（换B碟）		
14：40	7#	黄色
15：04	3#	黄色
16：29	8#	绿色
16：37	7#	绿色
16：45	4#	绿色
16：57	1#	绿色
（第三部分）		
17：10	6#	绿色
17：38	7#	绿色
17：48	5#	红色
17：57	5#	红色
18：00	7#	红色
18：27	3#	红色
19：05	1#	红色
19：22	4#	
（第四部分）		

以上陷阱颜色并不是绝对的，因为游戏中如果漏捕或错捕歹徒，会导致以后陷阱颜色的随机变化。但如果游戏者一旦准确采用某种颜色捕获了歹徒，这个颜色将会持续一段时间保持其正确性。建议游戏者对歹徒的陷阱颜色选择按蓝—青—绿—红—棕—黄，依次试用，一旦正确，就保持该种颜色，直至再次选择。

每一时间段的情节都需要游戏者正确掌握。如果一旦失误，将会在其中一个部分结束游戏。特别要注意第二部分快结束时，少女丽莎在浴室中的情节，如果操作失误会导致丽莎死亡，从而结束游戏。注意第三部少女阿什丽在二楼卧室的情节及第部分在书房的情节。

我写完四个部分的时刻表，以后的故事出乎意料地恐怖、精彩，当然离大结局也不远了，我就不具体写明了，留给朋友们去回味。这个游戏画面清晰逼真，情节紧张，可以说是侦探游戏的精品。没有CD机的，可以买一台，毕竟“土星”太贵了。目前世嘉光碟节目已有上百种，其超大容量，精美的扫描真实影像会把你带入电影般的世界。





三国志列传 乱世群英

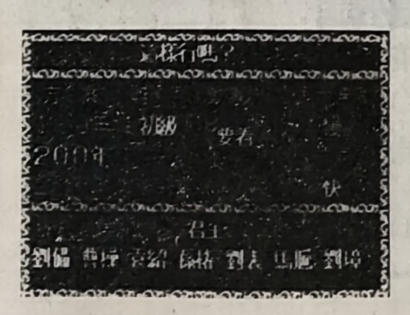
出版公司SEGA	类型SLG	容量8M	模式3 PLAYERS	面市期1993

文＼吉世荣

★《三国志》系列游戏是ＳＬＧ的主力，几年来陆续出版了很多佳作，相继在ＭＤ和ＳＦＣ上推出，而且每一部都取得成功，其中《三国志列传》是较早推出的一部作品。８位机的《三国Ⅱ－霸王的大陆》即为该节目的移植版。《三国志列传》虽然较早在ＭＤ上推出，却是诸多"三国"节目中出类拔粹的力作。

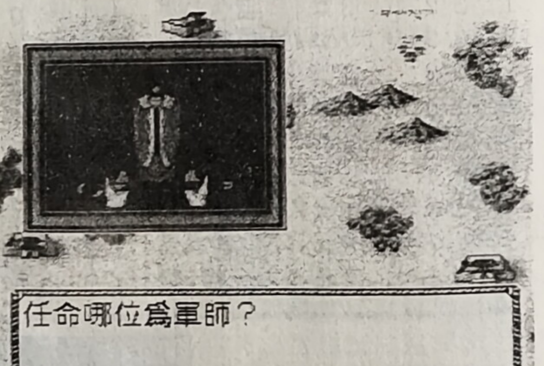
和８位机的版本相比，它具有不可比拟的强大优势，不仅容量巨大，而且指令众多，画面精彩，引人入胜，关键还在于它使游戏者有身临其境，在战场指挥战斗的感觉。游戏的开始，可任意选择一位君主，目的为统一天下。版图上有４０多个城池，有的城池有君主镇守，有的则是空城。每拿下一座城池便会看到城上会插上自己的旗帜，但根据统一时的状态不同，结局画面也不同（共有三种）。

一、游戏基本玩法



在功能选择画面，用方向键选择好后，按Ｃ键开始游戏，如想变更取消以前的选择，按Ｂ键。用方向键移动光标选择城池和指令，用Ｃ键确定城池，执行指令，再按Ｂ键则取消前一个命令或退回全国版图画面。Ａ键可调出速度设定画面或治国指令一览表。

二、游戏开始



在版图画面上建立国家，一年的十二个月里，单数月份执行内政、外交、军事等基本指令，双数月份里执行行军指令。

（１）提高国力，发展经济。有强大的国家作为后盾才能打胜，要了解本国的收入、产业、兵力和武将的多少、能力如何等，根据具体情况制定富国方法。要想扩大本国领域就要去抢夺他国土地，必须有精锐的武将、兵力及军师，而这一些条件是建立在有足够的军费、军粮的基础上的，所以搞好开发，提高产业值以获得大量金米十分重要，可将提高产业值的工作交给智力较高的的将领，并让他作好福利工作，这样可稳定民心不发生叛乱（统治度最少应不低于７０，否则会发生危险）。

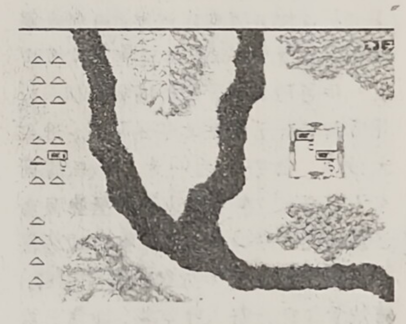


曹操　太守　水平 5
官職 君主
文官級 110 武官級 150

體力	85/85	忠誠度	—	攻撃力	59
		率兵力	150		120
武力	85	機動力	9	武器	
智力	86	兵力	15000		青釭劍
德育	89	士氣	70		

随着时间的推移，将有新的武将出现，这时要尽力网罗人材，同时也可动动脑筋用计谋即用“离间计”降低他国武将忠诚度，然后将其拉拢过来，为己所用。要注意的是敌人也会用相同方法获取人材的，一定要尽快提高自家武将忠诚度，特别是能力较高的武将，这样他们执行任务时，你才会放心（忠诚度最低应在７０以上）。

（２）具备一定实力后（金、米、武将、军师、士兵充足），可准备出征了，这时别忘做最后一件事即了



解一下周边国家的情况，做到知己知彼。如有国力虚弱的国家就先征服它们。打仗时，应派武艺高强和智力、经验值较高的将官出任主帅和大将，同时派军师辅佐可使取胜更有把握。

攻城时，敌人可能会死守不出，这样会令你无可耐何，此时，可用智力较高的将官诱敌出战。

三、战斗画面的操作

智将的作用在一对一单挑的战斗中显得由为突出，这也是该游戏的特色之一。按Ａ键，立即显示一张命令表，可根据当时状况下达指令。

（１）劝降：劝降成功时，敌人就投靠过来，当然自家武将的智力值、德育值、忠诚度很高成功率就很高。

（２）怒骂：可激怒敌人，使其



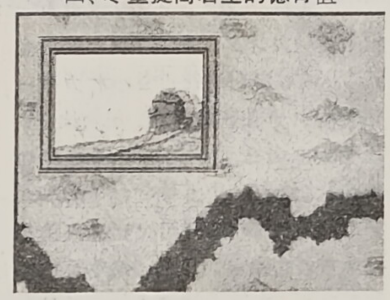
忘记逃跑，但此时敌人的动作会十分迅猛，要十分小心。

（３）投降：成为敌人俘虏而保住性命，还可保住全军将士的命，不过此举太可耻。

（４）逃走：己方与敌方实力相差甚远时，只有退却，但大将逃走，全军士气会大大下将，对战斗十分不利。

要注意的是战斗时要保证金米的供应一定要充足，才能使战征顺利进行。

四、尽量提高君主的德育值

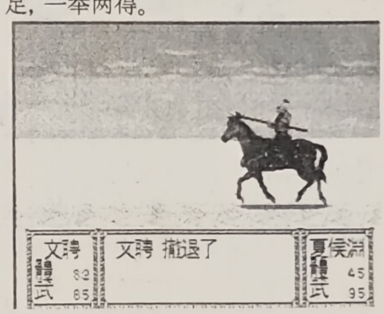


如在教育部下时，只花费少量的钱，那么君主德育值将会增强，这又要游戏者动脑筋了。

五、节省钱粮的方法

远征时是较费钱粮，如你想尽量节省军资，可让最强的战将独自一人单枪匹马出征，但战斗开始后，一定设法使敌将与你单独战斗，这样只要战败他就可取胜。如敌主将不愿与你单挑，可同时按Ａ、Ｂ、Ｃ键让战斗重新开始，如此重复多次后敌人一定会与你单挑的。

花钱的地方还有很多，如训练军队，这时有一不花钱的妙技：先将主帅武将的士兵数减少到“０”，这样训练时就不必花一分钱，待到士气值升高到最高时，再把士兵数调整回来，此时不但士气高涨，而且钱粮充足，一举两得。



另外，袭击、抢夺他国运输队，也可得到大量钱粮。

最后，在单数月份时可把游戏进度记录下来（卡上的电池会保持记忆），今后想玩时选择“ＣＯＮＴＩＮＵＥ”方式，就会继续上次的游戏进度了。

该游戏由世嘉公司制作出品，充分发挥了１６位机在图像音响方面的杰出效果，令玩者爱不释手。再者，很多地方是要游戏者不断摸索才能取胜的，相信只要诸位有耐心，就一定会取得辉煌战果的。





勇者斗恶龙

——传说的继续

〇许昱民

制作:ENIX	类型:RPG	面市:1988
记忆:电池	容量:2M	机种:FC

本卡获1988年游戏金奖,无论是故事情节,人物设计,还是武器,咒语相比前作都有质的飞跃。

职业选择是本游戏一个引人注目的设计,不同职业,能力不同,组合效果也不同。

1ゆうしゃ:勇者——故事的主人公,战斗力最强并能掌握特殊咒语

2せんし:战士——经验、攻击、生命上升最快,会使用被诅咒过的武器

3そうりょ:僧侣——擅长恢复和防御咒语,但防御力较低

4まほうつかい:魔法师——擅长攻击系咒语,但生命力很低,初期很有用

5ぶとうか:武术家——速度快,攻击力强,尤其擅长"会心一击"!

6しょうにん:商人——有鉴定道具能力

7あそびにん:游人——真的很有用(?)

8けんじゃ:贤者——最重要的人物=僧侣+魔法师,需转取后出现。

〈攻略篇〉

注:游戏中出现的地名,人名,一律用日文书写。

第一章　冒险的开始

主角16岁生日那天清晨,母亲带他去了アソアハン城拜见国王,由于主角之父——勇者オハテガ战死在火山中,国王把打败魔王バラモス的重任交给主角,并送了一些钱和武器。在酒馆登录三位伙伴——战士、僧侣、魔法师后,勇士们踏上了冒险的征途。先穿过洞穴进入小岛上的ナジミ塔,在顶层得到盗贼之钥;然后从地道来到レーバ镇,在右方小屋得到魔法弹,向东南走,进入湖泊之穴。用魔法弹炸开墙壁,最后从空间隧道来到新大陆。

见过ロマソア国王后,他请勇士们从盗贼カンダタ手中夺回被盗的金冠。出城后向北途径山谷小村カザーブ时听到精灵族的传说,权衡之下,还是先去看看精灵。沿着海边向西走,路上遇到一个奇怪的村子——人们都睡着,继续前进来到精灵族隐居的森林。女王告诉主角,她希望能得到梦宝石,在下面洞穴中找到后可与女王交换觉醒粉,再到奇怪村子使用——人们都动了。购好装备后,可以向盗贼挑战了。从カザーブ向西过河后一直向南走就到盗贼们盘距的シヤンパーニ塔,在第四层遇到カンダタ四人,展开一场恶战。(此战有一定难度,若无把握可跳过不打)盗贼战败后留下金冠逃走了,勇士们凯旋而归,可国王硬要把王位让给主角,真没办法。过完皇帝瘾后,在赌场找回伙伴们,真正的冒险开始了。

第二章　魔法之钥

从ロマソア向东进发,来到舞蹈之村アツサラーム,这里有两家黑店及一件冒险泳衣,价格高得惊人,此外听到了关于魔法之钥的传说。进入大沙漠,黄乎乎的一片,哪来的国家?不要急,在小湖边树林里隐藏着沙漠绿洲——イシス城。在内城地道可得到增加速度和防御的流星手镯,出城后向北走进入金字塔。在第三层的两边角落有4处机关,应先打开最右一个、再打开最左一个,则挡路的大石会消失,就能得到魔法之钥。夜入イシス,在女王脚下可找到增加MP的祈祷之戒。回到ロマリア,从西边小屋进入ポルトガ国。

ポルトガ是座港口,可国王不肯借船,叫勇士们去东方弄些黑胡椒并给了一封信。来到アツサラーム东边的山洞,给地底人アルド看信,他就会为勇士们打通山路,穿过山洞,就到了东方大陆。在バハラタ镇的河边

与一老一少对话，少年会跑开，跟着他到镇外的洞穴中，居然碰到盗贼的手下，他们难道是来偷胡椒的？轻松地干掉他们，打开机关，グプタ和タニア蹦蹦跳跳地从牢里出来，但在回去的路上，カンダタ又来阻拦。这回虽强壮了许多，可也经不住勇士们的强大攻击，这小子终于灰溜溜地逃走了。回到バハラタ，在胡椒店得到黑胡椒后，再到ポルトガ，国王收下黑胡椒后，送给勇士们一条大船，这下可以周游世界了。

另外，从バハラタ向北走，可看见ターマ神殿，这里不仅休息、记录方便，而且水平达２０级后就能在这里随心所欲地转职了，不过产生贤者的觉悟之书在更北面的ガルナ塔，可让魔法师转职。

第三章　航海之旅

你如果有兴趣的话，可以乘船周游世界，见识见识各地风情；再有兴趣的话，可以画张地图，你会发现象如今的世界！旅行的收获可真不少；

1テドン村有黑暗之灯；

2水在ス-的井旁可找到黑色杖；

3买隐身草进入エジンバア，在进下室稍动脑筋排列三块石头，便能得到干旱之壶；

4“北太平洋”中部对珊瑚礁使用干旱之壶，出现一小岛，可得最后之钥，

5ムオル村一个小孩送一把水枪（不知何用？）；

6大森林的四块岩石交叉点上可采到世界树之叶（复活），以后用掉便能再采；

7ス-附近的无名塔内得到回声之笛（作用不详）；

8海盗村石下秘道有红色火神；

9夜至テドン与狱中人谈话可得绿色火种；

１０在ジパング的洞底恶战双头龙，得草雉剑。再追至村内，躺在正中的ヒミユ先生就是双头龙，又是一番激战，得到紫色火种；

１１ランシール村主角单身前往洞穴，取得兰色火种。

哇，绕地球一圈，居然能得到这么多好东西，勇士们太高兴了。当然最主要的是级别上升了，可以去神殿转职，盼望已久的贤者终于登场！



第四章　不死鸟的传说

为了向魔王挑战，必须借助不死鸟的力量，从远古遗留下来的不死鸟之卵保存在レィアムラフド岛，但要使它孵化还得在它周围放上６个火种。已经找到４个，还有２个在哪里呢？不死鸟真的会出现吗？

通过空间遂道来到群山环绕的サマンオサ国，城里的人都在议论国王，而勇士们去拜见他时，却被关到地牢里，从秘道逃出时见到了昏迷的真国王。出城向北走，在沼泽之穴找到了宝镜和生命之石（降低咒语威力）。夜进王宫，用镜照睡觉的假国王，原来是头怪物。干掉它后，城里又恢复了光明，真国王也回来了，并且得到变化之杖。在グリンラド岛的一块绿地上隐居着一位魔法师，他会用古船指南针换变化之杖。根据指示在ロマソァ城附近海上看见一只游弋的船，上了船可找到爱念书，有了它就可以进入ロマソァ城东北被咒语封住的小岛，在尸体旁找到火山剑。从アッサラーム向南航行可看见一个黑洞，使用火山剑，火山剧烈运动后喷出岩浆，使河流成为干地，可以进入魔域了，这里的敌人特别厉害，要小心应付。穿过山洞，魔宫ネクロゴンド近在眼前，但隔着河过不去，在屋得到橙色火种。

已经收集了五个火种，还有最后一个呢？这便是本卡的最大秘密，若不知道的话，恐怕永远也打不通此ＲＰＧ了。还记得ス-东边的一块草原吗？那里除了一老头外什么也没有，不要急，这里需要一位商人来建设。回到酒馆重新登录一位伙伴，再远渡重洋（别让商人死掉）来到了草原，这样商人会留下慢慢建设，而勇士们可以继续冒险。若有空就来看看，你会发现他是如何把一个不毛之地建设成商业都市的，可惜晚节不保，最后由于野心太大则被锒铛入狱。不过他也做了一件大好事，那就是把最后一个黄色火种藏在王位的后面。

第五章　与魔王决战

终于收集满６个火种，赶快放到レィアムランド岛不死鸟卵周围的王冠上，火光中，蛋碎了，不死鸟真的诞生了！骑着不死鸟到カザーブ东面的龙宫拜见龙王，她送了一块光明之玉后就死了，恢复和平的重任落到了勇士们身上。一切准备就绪，出发——目标魔宫，冲破层层阻拦来到バラモス身边，补好血后，有史以来最艰难



的战斗开始！钢铁咒语、魔法保护、加攻击、加防御、会心一击，勇士们使出了浑身解数，可魔王的两次爆炸和火焰攻击便使勇士们希望成为泡影。没办法，只好修整后再来决战。这里也没有必胜决窍。只有多打几次，勇士们支撑的时间会越来越长，最终必将击败魔王！满心欢喜等待结束画面，可故事并未结束，使用飞翔咒语，只能回アソァハン。发生了什么事！难道……

第六章　黑暗世界

勇士们回到アソァハン，国王刚称赞几句，天空突然变黑，“哈哈哈！黑暗世界已经打开，我大魔王ゾーマ就要统治世界！”遥远的地方传来令人毛骨悚然的声音。原来バラモス只是大魔王的先锋，它才是真正的黑暗统治者，一条更加艰辛的道路出现在勇士的面前。为了和平，战斗吧！一定要打败大魔王！



从魔宫边的沼泽进入黑暗世界，这块大陆很象一代的版图，是故意设计？或许是偷懒吧！上了岸向东走就是这个世界唯一的国家ラダトーム，隔着河还能看见大魔宫。整个大陆分为东西两块，去东大陆必须从海上走，而进入大魔宫必须满足两个条件：一是勇者需获得三件装备，二是需找到召唤彩虹的三件宝物。在ラダトーム北边的禁咒洞穴中有三件装备之一——勇者之盾；在沙漠之镇ドムドーラ的马棚找到贵金属，去东大陆的マイラ村卖掉，可制得三件装备之二——王者之剑；在マイラ的小池塘下4步有精灵之笛，到小岛上的塔中，找到最后一件装备——光明之铠。在塔后半部的顶层，对石像用精灵之笛解除诅咒，原来是精灵ルビス，她交给勇士们三宝物之一——光明护身符（勇士专用、恢复HP）；在ラダトーム王宫的小阁楼上有三宝物之二——太阳石，在メルキド南面小屋内精灵女王送给勇士们最后一件宝物——明云之杖。另外，在ソムルダール可得到生命之戒（恢复HP）。一切准备就绪，购买好力量之盾（加HP）和破坏之剑（战士用），带上光明之玉和祈祷之戒，与大魔王决战的时刻就要来临了。

第七章　与大魔王的决战

先到最东南小岛上的光明之地用明云之杖、太阳石换得虹雨，再到ソムルダール西北角使用，天空七色变化后出现了彩虹桥，过了桥便是万恶之源——大魔宫了，在王位后二步处有秘道，过了一座天桥后，突然前方有人在与双头龙交战，竟然是勇者オルテガ，但不支倒地，临终前鼓励勇士们继续前进。抑住悲伤，把愤怒倾泄魔怪身上吧！得到补充HP的贤者之石后来到一座祭坛上，魔界之灯点亮了，大决战开始。分别打倒大魔王身边的双头龙，复活バラモス、髓髅バラモス，最后向ゾーマ挑战。

先用光明之玉封住大魔王的咒语，然后勇者与战士不断进攻，贤者不断使用咒语（因为大魔王会解除咒语），另一位不断加血（用贤者之石），相信大魔王是不难被打败的（比バラモス简单多了）！终于，大魔王带着对未来的诅咒倒下了，勇士们赶快脱离魔宫，城墙倒塌引起火山爆发。从禁咒洞穴逃出，天空又恢复了光明，世界终于恢复了和平。勇士们回到ラダトーム见国王，人们热烈欢迎他们的归来，整个城市沉浸在一片欢声笑语中，勇者ロト的三部曲就到此结束了。

在STAFF之后有一行令人迷惑不解的字幕，是什么呢？还是留给读者去发现吧……

评价：打通此卡，从头至尾都有一种扣人心弦的感觉。初期的魔法师令人又爱又恨，稍不留心便一命呜呼；而敌人的越来越强大，又使每场战斗都很艰难，甚至会发生打不死的情况。

按照故事原作，转职后我选勇者、战士、贤者、武术家四人组。其中武术家作用颇大，一是速度最快，戴上流星手镯可达255，每次都先动，二是对付金属怪的最佳人选，可使经验暴增。

心得：

1经常记录，特别是长等级前，因为有时会不加HP

2提升类道具先存放，等转职后使用，因为转职各项参数减半

3有些武器可在战斗中使用，能对一组敌人进行攻击

4不要进赌场，“十赌九输”

5游戏中有一把雷电剑最难得到，请玩友自己寻找。



恶魔城传说



○杨耘天

出品公司:KONAMI	类型:ACT
模式:1 PLAYER	容量:256K

这是任天堂动作类游戏中著名的恶魔城系列第三部作品。

本集是说在十字架前得到神谕的西蒙，获悉恐怖魔王复活的消息，便拿起神圣的皮鞭，发誓要用恶魔的血写下西蒙家族不朽的历史。

与前两代不同的是，本集中有了伙伴的设计。他们原是魔王的手下，被打倒后，通过对话，改过自新，与西蒙并肩战斗。由于游戏中只能拥有一个伙伴，所以每当新的伙伴要加入时，有两选项供选择，一项是换上新的伙伴，另一项是保持原来的伙伴。(游戏中按选择键可换人。)

伙伴介绍：驼侠："钟楼"上的守将。身材非常矮小，蹲下后可躲过其他伙伴躲不过的攻击。攻击武器是直线飞行的短剑；跳跃力极强，且有攀墙过壁的功夫（需要练熟，如在一块空中的石块上灵活地爬行一周而不掉下来，可算合格），是非常实用的人物，只是特殊武器种类太少。

东正教的魔导士：在"雾之世界"中可拯救他，会使用火系、冰系、光系等多种魔法。缺点是普通的魔杖捶击攻击距离太近，跳跃力也很差劲，甚至在有的地方要先把敌人冰冻起来，再踩在冻结的敌人身上才能跳上去。

吸血伯爵：这个看起来很邪恶的家伙，是几个人中攻击面积最大的。他的多向火焰弹尤其对付空中乱飞的敌人最合适不过，只是相应的每个方向攻击力比较弱，不宜打太结实的敌人。而且由于身体瘦削修长，所以自己的受攻击面积也是最大的。他没有特殊武器但可化为蝙蝠，这时就不能攻击了。而且一遭袭击就会变回来。在游戏中，西蒙有时会被敌人打入深渊或水中，这样就一命呜呼了。但如果你的同伴是吸血伯爵的话，只要动作够快，还是有救的。如西蒙被敌人打的一瞬间立刻换成吸血伯爵，再马上变为蝙蝠即可摆脱危险。

游戏路线虽然常有分支，但大体可分为两条路：走有"幽灵船"的那条路是捷径，另一条路线较长。其中"地狱通路"一关版面最长，有兴趣者可以试试。不管怎样最后都能到达恶魔城。

为方便"初学者"，本文只介绍最简单的过关方法。头版过后，有"古代遗址"和"钟楼"两条路可走。钟楼虽难过版，但可得到强有力的帮手驼侠。降服他后，钟楼剧烈地晃动，原来魔王为了阻止西蒙，毁坏了钟楼连接恶魔城的通道，"钟楼"也快要塌陷了。玩者不要太着急，时间是够用的，凭着驼侠敏捷的身手，是不难逃离钟楼的。接着走进"雾的世界"，救出了被魔咒束缚的魔导士（笔者认为还是用驼侠破关更容易）。坐幽灵船到达对岸，终于来到了魔王的城堡。此时地图已改为恶魔城内的路线图了。这里更是步步为艰，强敌如云，许多前两代的魔头如死神、吸血怪兽等都会出现。其中有个会变得与你使用的战士一样的家伙，但他的智商不高，你只要不停地换人，在他随你变化时攻击他即可。最终，凭着你高超的技术和西蒙不屈的精神，打败了众多的魔鬼，登上恶魔城的顶层。现在你最好再记一次密码，因为这一关不是很容易就能通过的。这一版版面并不长，但一开始的强制卷轴画面就够你头痛的。在见到魔王前先要搜集大量加血道具，还要给西蒙取到十字架，驼侠取到斧子（这里以伙伴是驼侠为例介绍）

最后来到一个宽敞的大厅，见到了万魔之王。他会站起来在屏幕的左半侧如幻影般移动，这时你用驼侠跳起扔出飞剑攻击他的头部，还要在两根火柱之间不停地移动，以便躲开随时会从地上冒出的大火柱，随着最后一击，魔王被打败了。不要高兴得太早了，因为马上会有一个如同鬼脸组成的蛋形物在空中出现，这是魔王的第二化身，此时西蒙跳起用十字架攻击，在十字架飞回前再用鞭子猛击，要小心不要被滴下的毒液击中。第二化身也被打倒了，你要让西蒙赶快跑到屏幕最右侧，与此同时，恐怖的魔王第三化身出现了，巨大的身体会把你吓一跳，可他却不会动。这时地板的石块动了起来，一块换一块的在空中转圈。幸好自己脚下的石块下不会动，没时间想这个了，赶快把西蒙换成驼侠，魔光线射来了，驼侠跃起躲过了，在跃至最高处时扔出斧子就能击中魔王最大的弱点——头部，反复如此，就可消灭他。如没有斧子或足够的心珠，就只好让西蒙站在转动的石块上去攻击，那将是很危险的。

魔王的最终化身也被击败了，恶魔城也随之崩溃了，魔鬼重新回到了黑暗中；但天空是否会永远如此晴朗，西蒙家族的光荣历史能否继续下去……这一切都无人知晓。如果不过瘾，重头再来。一出场就带着原来的伙伴，只是难度有所增加。

游戏评价：这个游戏是KONAMI的精心之作，在FC的ACT类游戏中属上乘之作。虽然面世已好几年了，但市场上并不多见。画面场景各有特色，音乐深邃幽咽，鬼怪们种类繁多，战士们风格各异。游戏路线丰富，甚至超过了一些粗制滥造的16位机节目。来吧，朋友，请试试吧，因为打倒恶魔的传说不只是在梦中才能实现！





浪花淘尽英雄

文\庄春斌

—论任天堂大型战略游戏"三国志Ⅱ"

《三国志Ⅱ》以中国历史小说《三国演义》为题材，它描写了在群雄割踞，英雄辈出的乱世时代，中国是如何由分裂、频繁的战争，逐步走向统一的过程。现在，我不得不感慨地说，《三国演义》不仅造就了无数英雄，而且为电脑游戏提供了一个非常好的题材。

好了，话入正题吧。

游戏在悠扬古朴的音乐声中揭开了序幕，虽然曲调比较单调、短悍，但却也编得有声有色，绝不会给人一种滥竽充数的感觉，也许这是这段序曲的成功之处。围绕游戏的全过程主要有四段曲子，虽然每段各有特色，但都跟主题配衬得很好，比如说：在内政方面曲调缓和，而在将领与将领单挑时却显得铿锵有力。虽然笔者总是认为游戏的音响方面较为单调，缺乏震撼力，但在任天堂这种机器里，能创造出这样的曲子，我想应该是不错了。

谈到画面风格，结论是简洁明了！虽然《三国志Ⅱ》的图形跨度较小，仅有四个主要战略场景和一些细小的图案，但由于图景之间常互相调配，所以不使人感到枯燥无味，反而给人一种内容丰富、变化多的感觉，也许这是《三国志Ⅱ》最成功之处。笔者此时仍有一点遗憾。就是：不应为了节约容量，而让某些将领同用一张图象，这样给人一种人物重复的错误感觉。正如笔者初次玩此游戏的时候，看到对方有一将领长得和我方一将领一模一样，还认为是同胞兄弟呢。

相信很多人都看过《三国演义》此书，对其中人物性格也略知一二吧。吕布、张飞都是有勇无谋的猛将。可是，一到我这里却变成了智勇双全的龙虎将。为什么呢？由于做为君主的我给他们买兵书看，提高他们的智商。这点似乎有点脱离了事实，使人物个性模糊化了，故在智商方面采取固定值更为切合实际。另外，笔者认为对于某些特殊将领应付于绝对忠诚度。否则，可能会出现关羽投降曹操，又干掉刘备的无奈局面。

在将领所持的兵器与护甲方面，游戏创作者还颇费心机的安排了一些特殊兵器。如在某部为关羽特制了一把"关王刀"，为张飞制做了一杆"蛇矛"。并且在某些特定的战争场面里还出售一把"狼牙枪"和一件"圣者之衣"。值得提起的还有当己方将领杀掉敌方君主的时候，也时常得到一些特殊兵器，如"七星宝剑"、"龙鳞铠甲"等等。这些，无形中为游戏增添了许多乐趣。

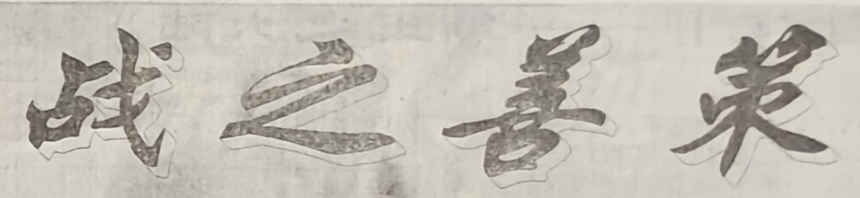
创作者还在游戏里编进了一些"意外"。敌方某将领武力和智商会突然之间增加到一个超级水准。就有这么一次，笔者率领赵云、吕布等一批"三国"名将去攻打邻国一个弱郡时，没想到被对方"伊籍"这么一个几乎不知名的弱将给杀得兵马全死、钱财皆失的悲惨结局。有意思吧！

游戏中有几个人物被人性化处理，如孙策、袁绍、太史慈等人在一定时期内会自动消失（病死或战死），这一点最值得称道。不过，在游戏地位中不那么明显。最后，提醒日文盲的人们要做好心理准备，大量的日文会使你头昏眼花，但一旦掌握操作，其吸引力将是空前的巨大。

在初次领略到SLG游戏的精采之后，又不得不使我感叹电脑SLG游戏的"通病"——缺乏智能化。当你玩通整个游戏的时候，电脑简直是不堪一击。所以，我认为游戏的智能化，才是SLG首要应该解决的问题。







战之善策

——谈《三国志Ⅱ》中如何获得更多的人材

文\张伟

《三国志Ⅱ.霸王的大陆》是一个出色的模拟游戏。游戏中，通过各种手段：政治的、军事的、经济的，统一全国，成为一代霸主。在这个过程中，不断获得优秀的人材是必不可少的。在这里我仅就如何获得优秀人材谈一下我的做法。

在这个游戏中，一般获得人材的方法有两种，一种是通过“寻访”获得人材。只用这种方法获得的人材是有限的；另一种方法是先“离间”，后“拉拢”，这种方法施用的对象只能是忠诚度低的将领，且拉拢成功后，还需要用大量的宝物和金钱来赏赐他们，才能将其变为可用之才。可谓费时耗财。这种方法对如周瑜、黄忠、黄盖、司马懿、典韦等敌方主要将领不起作用（因为忠诚度在９０以上）。在难度级较高时，连忠诚度最低的武将（如吕布），都不易实现。

我总结了一个方法，可在短时间内获得敌方除君主以外的任何将领，且能保证主要将领具有很高的忠诚度。用这种方法，在游戏中我获得的敌方将领有：马超、黄忠、周瑜、黄盖、甘宁、太史慈、司马懿、庞统、张辽、鲁肃、贾羽等。敌方大将全在我的营中哪有不胜之理。信不信？试试看。

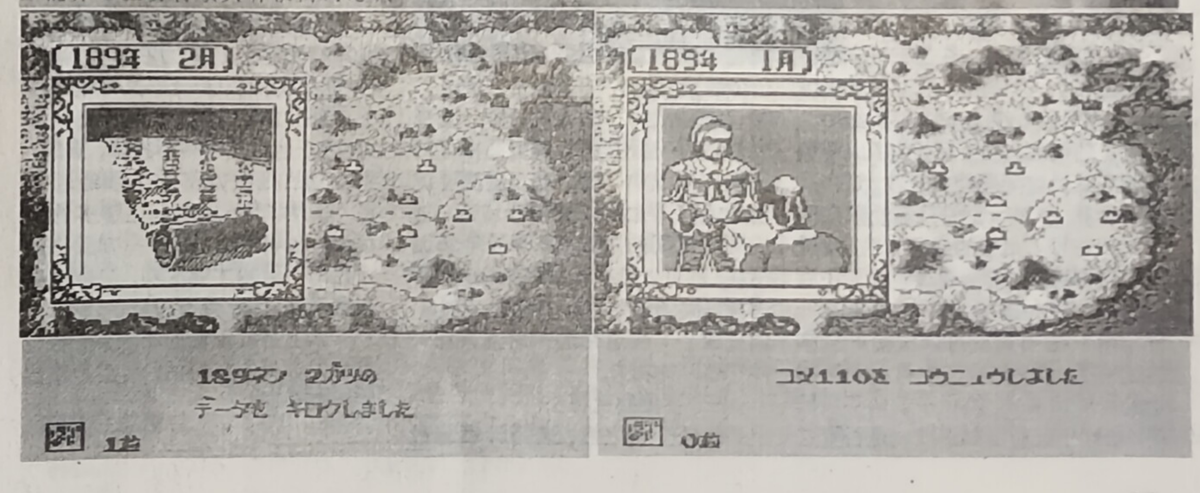
第一步：首先确定你所想要的将领所在的城池，以及该城的武将人数，粮食数量。然后选择时机。这里的时机有二种，一是想得到的武将最好能同在一城中；二是时间应选择在７、８、９三个月中，因为此时离收获粮草时间近了，敌方城中粮草最少。最后是分割包围。时间、城池确定后，要不惜代价将该城孤立，使外援进不来，城中人马出不去。

第二步，采用“军队膨胀”方法，使该城的武将达到最多（１０名），每个武将带领的士兵也达到最大值（１０００），方法是让本国忠诚度低、智力水平低、武功低的武将带上最多的士兵（这点很重要不要舍不得金子，给这些武将征最大限额的兵，是本计策成功的关键所在），然后派这些武将少带钱粮（不能不带）向被包围的城池进攻。在战斗画面，将各部队远离敌城，只用主帅寻找对方一个智力高、武功好的将领挑战。这样，主帅的命运只有两个，或是战死，或是投降，不管是哪一种结果，本国的部队将全部成为敌国的俘虏。大计将成！

第三步，在本国找一个“跑得快”的将军，不带兵卒，少带金子和粮食，再向敌城进攻。开战后，武将不前进而是后退，远远离开敌城。这时敌人必会倾城而出。我方将领不要与敌人接战，围着城打“游击”。随时间推移，敌人的粮草越来越少。终于，敌人粮草用尽，我方大获全胜。

第四步，把君主大将军调到新占领的城池，四处寻找失踪的敌国将领。看一看，他们的忠诚度与原来一样，好一批栋梁之材。

兵家云：以不战而屈人之兵，善战者也！





《三国志Ⅱ——霸王之大陆》谋略

余凯

1．游戏开始时，等到１８９年１１月份收完米和金以后，应发兵把地图上空城中的粮金掠夺一空，只抢米金不占领城池以免被攻击或被叛乱弄得降低金、米值和士兵。

2．当敌国的一个城池的土地、商业点数比较高或具有很高价值，但守城武将极多且十分厉害攻打不易时。可派一武将带１２４点粮食去攻打。让武将只拖时间消耗敌方米金，不与其正面交锋，待敌方米消耗完了便可以不战而胜。如果想俘获敌方厉害的战将，可以将敌方退路封死，使它无城可以撤退时。再用以上方法占领该城后，派智力值高的大将把他找出来，增加忠诚度后便成为了你手中的王牌了。

3．１９３年可以在荆州找到诸葛亮，江夏找到魏延，找到诸葛亮后应购买好的防具，因为他的体力极差。

4．找一个有许多武将和金米的城池，侦察一下城中武将知识度。如果有许多蠢将，知识度为６０点以下时。应派诸葛亮一个人出战。反复用计谋消灭敌兵，但最好不要杀死敌将。把敌兵除守城太守以外全部消灭后便退兵。等敌国把兵补满时，又再去攻打。这样可使诸葛亮经验值大增。当然，厉害的武将也可以这么干。但注意的是出发前应记录一次，以免武将不慎阵亡。

5．诸葛亮经验值达２５０点时，便拥有了从“火计”到“奇门遁甲”以内的计谋。有些计谋使用简单如“火计”“乱水”“陷阱”等，但有几种杀伤力大的计谋却不好使用如“十面埋伏”。

较难使用的计谋：

名称	地点	消耗机动力	备注
十面埋伏	森林、草地	１０点	使用此计时，自己会损失１００人，当敌人经过此地时便会损失５００多人。对付智力高武力强的敌将十分有用。
劫火	森林、平原、山地	１２点	当敌军几个营驻在一起时，选一知识度差的武将施此计可以使连在一起的敌人损失３－４百人，有时可以烧一千九百多人，威力极大
水攻	水中	１２点	当敌军几个营在水中连在一起时，施用此计可取得劫火类似的效果。使用时对地点要求严，不如劫火便利。
奇门遁甲	森林、平原	１０点	对敌军施用此计成功后，敌军就困住不能移动了，之后每日减少１００人，可以对多个敌军使用此计。
滚石连弩	守城	６点	守城时可以施用此计消灭杀伤大量敌军。

6．派一个武艺超群，智力较高的武将，守一个产值高、金米多的城池，最好派一名军师协助。敌国便会纷纷来进攻。让军师消灭敌人一部分兵力使敌人每个武将仅有６００兵力，让其攻城，由城内武将消灭掉以提高经验值。

★任天堂《三国志Ⅱ》小秘诀

林永生

我在玩任天堂８位机《三国志Ⅱ》时，发现了下面的几点小秘诀，希望各位发烧友能从中得到启示。

一、快速治伤法：

一场战争之后，往往有许多武将受伤。此时，如果用和平时期的医治方法，就不可避免地要用去几个“月”的时间，甚至更长时间，使敌国能在这段时间里乘机进攻，这样就很不合算。其实，我们只需让那些受伤的武将带上足够的金子和粮食，进攻邻近别国的城池，在战争场面中到医伤的小屋去医治。这样，只需花一件“事”的功夫就可以医治好众多的武将了。同时，我们也可以利用战争的场面购买米，换金子或购买兵器等，当然出征前要知道敌城是否有这些小屋才好办。这种办法可称作“假战争法”

二、快速搬运法：

如果要把一个城中的武将、金、米等调到另一个城中去，而这两个城之间没有直接通路，中间还隔着一个敌城。此时，如果选用“搬运”和“调动武将”的指令，则会浪费大量时间。这种情况，我们同样可以利用“假战争”的办法。让需要调动的武将带上要调动的金和米，进攻两城之间的敌城，只等战争场面出现，就可以选择退兵和指令，然后选择好要调动到的那个城市。这样，就完成了“快速搬运”而且只花一件“事”的功夫。

三、活捉敌武将法：

战争开始之后，选用计策将敌兵消灭到剩下二百或三百多个，然后，敌我双方再短兵相接，我方可以摆第二个阵型，以有利于抄其后路。看到敌将要逃走时，可以用战术“咒缚”将其定住，等我方士兵将其打至重伤，体力在３０以下时，便让骑、弓、步全部执行包围指令，待那敌将三番四次冲不出我方的包围，他自然不得不投降。当然，要注意的是我方将领必须经验丰富，智力非凡，才能有足够多的骑兵包抄敌将后路，同时我方武将的“咒缚”战术才能成功。这样敌将当然无路可逃，唯有投降了。

以上是我发现的小秘诀，各位发烧友如果有更好的，希望有拿出来大家分享。





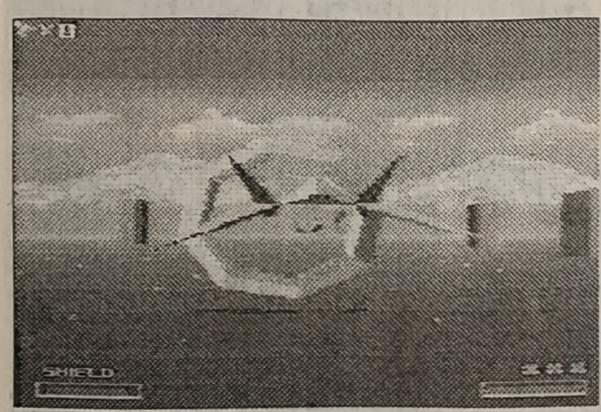
1993年5月，一向追求硬件极限的任天堂公司继成功地推出了一系列搭载DSP(高速调整程序处理芯片)的3D赛车、射击、飞行类软件后，又推出了搭载更高级高速程序处理芯片——超级FX芯片的3D飞行射击游戏《星际飞狐》（英文中STARFOX，又译为“星际飞狐”）。这个节目容量仅8M，但采用了最新科技成果，成功地在16位的超级任天堂上实现了多面体实时计算、虚拟空间演示、超高速画面处理等系统，充分显示了超级任天堂的内在潜力。该节目在纽伦堡等地举行的欧洲玩具博览会上展示后，立即在欧美日游戏界引起轰动。至今，在最新的欧美电子游戏杂志上，该节目，的精美画面，也还常常与32位的索尼PLAYSTATION和世嘉SATURN的节目画面并列在一起，被认为是不亚于新一代32位游戏机的惊世之作。

游戏情节很简单，描写了以狐狸、鸡、兔和青蛙组成的太空舰队，为了粉碎银河系那拉多星系皇帝安德罗夫独霸宇宙的野心，驾驶四架高性能的阿鲁明型太空战机从地球起飞，历经宇宙空间的流星带、敌空间站和各行星，最终抵达安德罗夫的大本营和敌人最终决战的故事。内容和场景很象著名的大型街机节目《SPACE BLASTER》。游戏者可选择三条不同的路径向目的进发，所经历的过程均不相同。此外，在专为初学者设置的练习舞台上，没有敌人进攻，游戏者可训练自机的攻击和闪避建筑物技巧，并可和自己的另外三位伙伴一起做飞行表演。游戏画面为3D模拟，正前方即是自机，部分关则转为驾驶视窗内射击形式。诸多的行星表面障碍物有山丘、高楼大厦、升门降、高塔等建筑物，还有固定炮台和正在进行战备施工的巨型机器人。在流星带中飞行则要注意四面八方迎面而来的陨石块。在太空中进入敌空间站后要注意各种障碍门。敌人的进攻武器除了通常的飞弹、自杀型飞船、普通战机、星际航空母舰和小行星破坏艇等外，还有独特的光速回转体、资源防卫堡垒、合体型战舰、中枢警备堡垒和超重力卫星等，最令人难忘的是具有生命力的巨型机械双头龙、机械螃蟹等。游戏中还可遇到许多恢复防御力和增加特殊武器的宝物。这些以几何形体构成的敌人看似笨拙，实则灵活。在操纵自机躲过一发发炮弹和避开障碍物时，游戏者可充分体会到前所未有的浮游感；当自机转入光速飞行时，所有的星星会变为放射状的眩目长条；当自机突破敌空间站重重障碍终于进入其中枢大厅时，其华丽而激动人心的画面壮观非凡；当敌重型武器被破坏后会爆炸出无数的高能量粒子映空整个天际……这些令人目不暇接的壮丽画面实在是摄撼人心。

以前搭载DSP普通高速程序处理芯片的节目在角色形态、背景画面和操作感上有很大限制，3D的背景只能绕一个轴心回旋，且背景画面闪烁，这些缺点在超级FX芯片的作用下烟消云散。众所周知，计算机在进行三维空间画面演算时与二维空间画面的整数运算本质不同，需用到浮点运

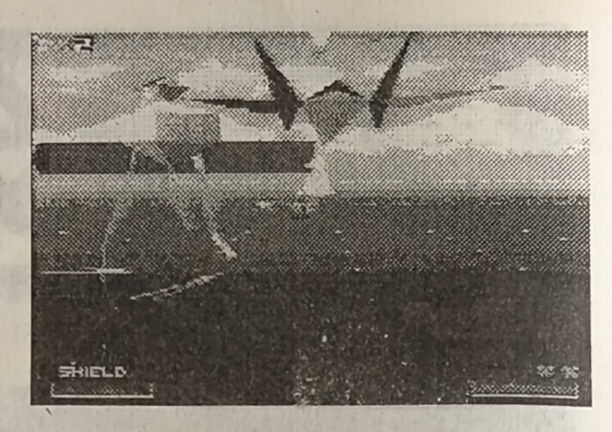


算。尤其在用户操纵画面时，计算机要实时计算，在画面高速切换时，对CPU运算能力要求更高。现在该节目采用了超级FX芯片为辅助系统，使超级任天堂CPU的运算能力成百倍地提高，突破了16位机的硬件限制，使游戏进入更高的层次。该游戏画面上采用了CG画面中的多面体系统。从画面上也可看出敌我双方的战舰及各种障碍物均由

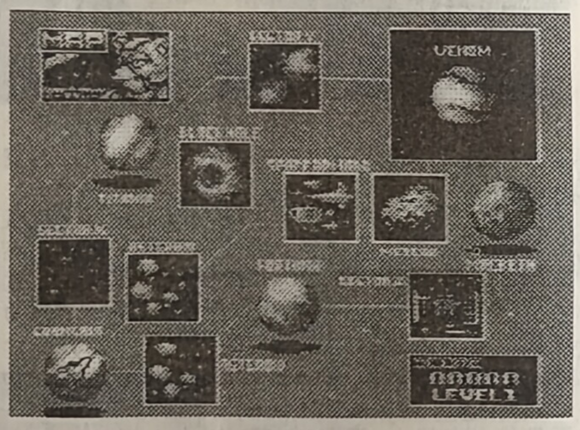


几何形体模拟而成。毕竟是16位机，因此CPU处理的多面体数量有限，但在这些由几何形体模拟的形象下，游戏者却可完全感受到有生命力的存在。许多游戏的介绍都言过其实，但慕名而玩此节目的游戏者却无不为之赞叹不已，其实这些3D类节目是很难用文字来描绘的，只有用户自己去体会。唯一可惜的是《星际飞狐》在超任博士光盘及磁碟系统中虽有编号SF8311，但要用“博士专用FX插脚”才能玩，普通插脚或DSP插脚均无法读出该游戏。笔者操纵的是游戏卡，虽要三百多元一盒，但对于超任玩家而言，错过这一节目实为终身之憾。

任天堂公司成功地推出《星际飞狐》之后，又再接再历，于1994年7月推出了可与世嘉32位提升卡和SATNRN王牌游戏《VIRTUAL RACING》（虚拟赛车）争雄的8M搭载FX芯片游戏《FX赛车》，（《STUNT



RACEFX》）。该节目还可自由转换游戏视点，与《星际飞狐》相比，在画面的真实感和多面体数量上有较大提高。美国的ELECTROBRAIN公司也推出了搭载FX芯片的未来战争S



LG类游戏《VORTEX》，并于994年10发行，据说不亚于32位机部分节目。任天堂公司最新推出的《战豪》（《FX ROBOT BATTLE》）也是一部搭载FX芯片的高科技作品，节目中的机械人可变身成各种型态，该节目预计于1994年12月发行。



电脑游戏画面欣赏

ORGAL PC 8801解迷类游戏

勇者斗恶龙VI · 幻之大地—

即将出现于超任上的优秀RPG

出品公司:SQVARE

原画设计:鸟山明(日)

DRAGON QUEST VI

ドラゴンクエストVI 幻の大地

※ドラゴンクエストVIパッケージイラストより

指轮物语

PC (IBM) RPG类游戏



超级帝国反击战



文 黄明

“很久以前，在银河系遥远的地方……”随着电影《星球大战》雄壮的管弦乐响起，一排排字幕在无垠的太空中向纵深处缓缓推进。浩翰的宇宙中，群星闪烁，银河帝国的星际巡洋舰正由远而近迎面驶来，气势逼人……一切与电影《星球大战》的开始场面完全一样。这便是美国JVC公司与著名的卢卡斯艺术娱乐公司（LUCAS ARTS ENTERTAINMENT CO, LTD）于1993年10月推出的超级任天堂节目《星球大战》系列第二集《超级帝国反击战》（SUPER



EMPIRE STRIKESBACK）。该节目容量12MBIT，在超任博士光盘及磁碟系统中统一编号为SF12054，属单人玩ACT/ADV类节目。

提起乔治．卢卡斯，大家都不会陌生，这位科幻艺术大师曾以影片《星球大战》系列奠定了好莱坞电影的基石。现在，这位艺术大师创立了卢卡斯艺术娱乐公司，正致力于对未来型交互式电影（实质上就是电子游戏）的新尝试。本刊创刊号曾刊登过介绍卢卡斯的文章。1992年11月，美国JVC公司和卢卡斯艺术娱乐公司在超级任天堂上成功地推出8M容量的《超级星球大战》（SUPER STAR WARS, SF8140）之后，又再接再历，分别于1993年10月和1994年11月推出了《星球大战》系列的第二集《超级帝国反击战》（SF12054）和第三集《超级杰迪归来记》（SUPER RETURN OF THE JEDI, SF16114），从而完成了和同名电影对应的《星球大战》三部曲。

节目内容和电影上的基本一样：航天人卢克加入了反抗银河帝国残暴统治的起义军，并在一个冰天雪地的荒凉星球上建立了起义军的前哨基地。代表黑暗势力的瓦德勋爵则不甘于自己的失败，向义军基地展开了猛烈的反攻。义军被迫撤离，义军领袖莉阿公主和侠盗汉恩．索罗被瓦德勋爵劫持。卢克终于找到了银河中最强大的骑士团——杰迪骑士的祖师约达，开始了严格的训练。当在幻觉中看到被劫持的公主和汉恩．索罗后，卢克驾驶“千年隼”号宇宙飞船，向最后一名被邪恶控制的杰迪骑士——瓦德勋爵提出了挑战。

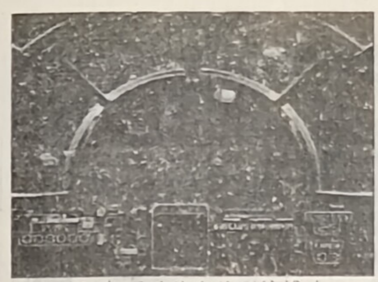
游戏中，在横向卷轴画面中，玩者可扮演卢克和汉恩在不同版面中以能量枪和杰迪骑士的武器——光剑和各种怪兽、敌兵、机械搏斗。在3D画面中，玩者可驾驶雪地飞车和“千年隼”号飞船将敌人设置的障碍和飞行器一一击毁。节目共有十二版，有许多电影里没有的场景。

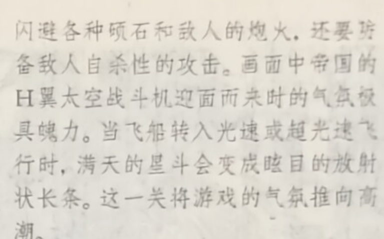
第一～四版：逼真地再现了卢克在义军基地与种种雪地怪兽、飞禽、



食人植物搏斗的情节。场景是坎坷不平的雪地，其真实感与电影无异。玩者要扮演卢克

以光剑或能量枪与这些自然界的敌人搏斗，不但要注意山坡上滚下的巨大雪球，还要不时跳过无底的深谷。和电影一样，卢克还可以骑上雪





地猛犸，与严酷的自然环境搏斗。

第五版：义军基地遭到了帝国冲锋队的袭击，卢克从雪地返回基地内与敌人展开战斗。第六版：这是十分精采的一版，节目采用了高速3D画面，运用了超级任天堂放大或缩小机能也不亚于电影场面。

第十～十一版，起义军撤离基地，游戏者分别扮演侠盗汉思.索罗和卢克，仍以能量枪和光剑和全副武装的帝国冲锋队员展开激战。

第十二版：这也是十分精采的3D画面，游戏者扮演卢克，在驾驶舱内驾驶“千年隼”号飞船向瓦德勋爵所在的帝国基地展开攻击。游戏的驾驶窗画面和电影上的境头完全一样。游戏者要操纵飞船闪避各种陨石和敌人的炮火，还要防备敌人自杀性的攻击。画面中帝国的H翼太空战斗机迎面而来时的气氛极具魄力。当飞船转入光速或超光速飞行时，满天的星斗会变成眩目的放射状长条。这一关将游戏的气氛推向高潮。

综合各版来看，《超级帝国反击战》融合了，向游戏者展示了和电影特技完全一样的画面。画面正中是卢克驾驶的雪地飞车，向纵深处高速前进，白雪覆盖的大地向后飞驰掠过，远处是白雪皑皑的巍巍群山。游戏者可操纵雪地飞车左转右弯，向敌人猛烈开火，最后消灭帝国的机械探测器。画面克服了过去高速3D画面中常有的闪烁缺点，背景和角色十分富有质感。雪地的崎岖不平在高速画面中细致地刻画出来，其效果不亚于32位的3DO赛车游戏《CRASH'N BURN》这一关体现了卢卡斯艺术娱乐公司高超的电脑动画技术。在《超级星球大战》和《超级杰迪归来记》中均有类似的场景。

第七～九版：激战仍在冰天雪地的行星表面和基地内部进行，卢克要消灭雪地中帝国的巨型机械人——AT－ST步行者，这些巨型机械的画面也不亚于电影场面，动作、射击、冒险、等多种风格，2D和3D的画面相辅相成，成功地再现了电影《帝国反击战》的宏大气势，这是超级任天堂节目中的优秀之作。



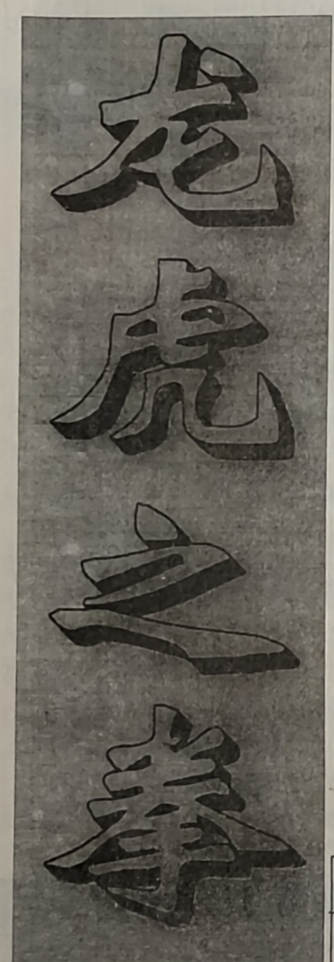
超级空战

高速3D画面上，游戏者正操纵着战机上下翻飞、左右盘旋，繁华的都市在脚下飞掠而过。随着尖锐刺耳的警报声响起，游戏者在雷达上发现自机已被敌人从背后咬住，需做各种飞行动作摆脱来自身后的热寻导弹。一架架敌机迎面飞来，自机需冒着敌人密集的炮火和导弹，咬住敌机，将之一一击落……一切都充满了紧张感和速度感，这便是搭载DSP高速程序处理芯片的SFC节目《超级空战》（SUPER AIRDRIVE），由ASMIK公司于1993年推出，容量4MBIT，在超任博士光盘与磁碟系统中统一编号为SF4114，需用磁碟机专用DSP插脚才能进行游戏。

节目可分为两种形式，一种是利用自机的雷达系统来锁住敌机，将之一一击落。另一种是对敌地面目标进行轰炸。场景有都市上空、岛屿上空等，时间上有白昼战，也有夜战。游戏机可根据不同的情况选用四种战机：美式、F－14D“雄猫”式战斗机、日式FS－X战斗机、美式A－10A THUNDERBOLT Ⅱ型轰炸机、北约TORNADO IDS轰炸机。武器方面除通常的机关炮外，还有响尾蛇导弹、红箭导弹、中小型空对地导弹和蜂巢导弹等。画面正中是高速前进的自机，上部排列着包括雷达屏幕的各种仪表和显示仪，海岸和都市在下部高速后掠，配合各种逼真的空战音效，给人以独特的速度感。节目容量虽然只有4MBIT，但DSP高速画面的表现十分成功，玩过此节目的人无不赞叹其紧张的街机感觉。

第十～十一版，起义军撤离基地，……







出版公司:SNK)	类型:ACT	容量:16M
模式:2PLAYERS	面市期:1993	

自从1992年SNK公司在NEO.GEO推出容量达100M的游戏——《龙虎之拳》以后，超任也于1993年推出了SFC的移植版。在这个游戏中，SFC充分利用了所独有的放大缩小功能，当对打人物接近时，人物就放大，反之则缩小，给人以真实感。另外，此游戏中加入了一项独特的设计，也就是增加了“气力”因素，有了气力，人物才能使出各种绝招。当然，少了的气力可



通过按钮来增加。此游戏唯一的不足之处就在于：在进行故事情节游戏时，由于情节的设计，只能从两人中

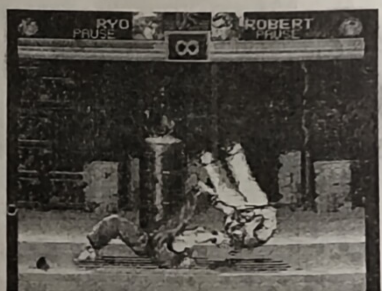


选其一。但这并不影响它的内容，冲着它那华丽的绝招，令人兴奋不已的音乐，也要亲身体验一下这个游戏。

人物及绝招介绍

1.**龙**：生长在极限空手道世家达商马.板崎之家，自小便习武。可是对于善良的龙来说则是苦差事，自从失去父亲消息后，为了照顾妹妹由莉，便当上了“街头霸王”，身心受尽剑伤而成长，如今他为了可爱的妹妹而成了斗龙！

绝技：①虎煌拳：↓　→X键　②暂烈拳：→←→X键　③飞燕疾风脚：　→Y键④霸王翔吼拳：→←↓　→X键　⑤升龙破：→　X键



2.**虎**：在意大利出生的资本家，生活得悠闲自在，但他却引为苦事。因此，索性离家出走，投靠达高马学习武术。





魔法门III

(下) 梁华栋



笔者曾想写出完全攻略，但考虑到自己实在无权抹煞诸位探索的乐趣，所以在此仅把一些重要地点及物品列举出来。笔者自信它们可以削掉您不少伤脑筋的时光，而历险的迫力并未减少。在此还要多说几句，由于MM 3 用的是繁体字，而本文只能写出相应的简化字，所以请玩家在输入时自行转换。特别要说一点，有些字用的是异体（错别字？），那就更无法了，要么在同音字里碰碰运气，要么只有正经探索一番。

一.传送密码

a引擎室	05,15	主舱
b引擎室	06,00	主舱
主引擎室	06,02	穿越
主引擎室	06,15	副舱
主引擎室	01,05	创物族
	03,05	创物族
	09,05	创物族
	13,05	创物族
	03,07	创物族
前段货舱	09,11	青春
沼泽镇	02,13	镜子
	06,02	楼梯
蜘蛛洞穴	14,15	20301
寒咒洞穴	18,14	冰柱
	27,25	明天
	27,11	铁链
	27,17	回音
龙牙堡	13,07	11
	13,09	11
	08,00	20000
血权堡	09,15	食人巨魔
	04,10	娜蒂歌
	04,09	娜蒂歌
	10,10	娜蒂歌
	10,09	娜蒂歌
阴风堡	07,15	圆圆
黑风堡	11,00	十点整
白盾堡	05,12	杰理斯亚崔希
	06,07	史麦罗
	06,09	史麦罗
泉顶镇洞穴	12,05	老鼠
邪教禁地	07,26	艾普塞能
黑武士要塞	24,02	314
残杀教堂	25,19	无力
	01,26	噩梦梦一生
痴疯大殿	11,12	眼泪
	14,09	眨眼
	17,12	眼睛
133区	09,09	秘密
	13,06	黑暗
泉顶镇		家园
望海镇		海狗
荒原镇		自由人
火峰镇		火热
沼泽镇		命运
孤独沙漠		土
火焰岛		火
寒冰岛		风
死亡沼泽		水
母船启动码		645231

二.洞窟地点

寒咒洞穴	d1,x07,y07
惊魂古墓	f2,x00,y00
龙穴	f1,x10,y10
残杀教堂	b3,x09,y07
魔法洞穴	e4,x07,y07
恐怖要塞	b2,x10,y13
地狱迷宫	f3,x02,y06
白盾堡	a2,x04,y15
血权堡	b4,x04,y11
阴风堡	c4,x05,y08
黑风堡	d4,x06,y08
龙牙堡	e1,x10,y05

三.重要物品



究力神珠:

龙　穴　(02,01),(13,03),(21,05),(27,05)

地狱迷宫　(01,01),(01,30),(19,19),(30,30)

痴疯大殿　(03,18),(28,03)

残杀教堂　(25,17),(25,15)

黑武士要塞 (30,01),(30,02)

惊魂古墓　(12,02),(12,06)

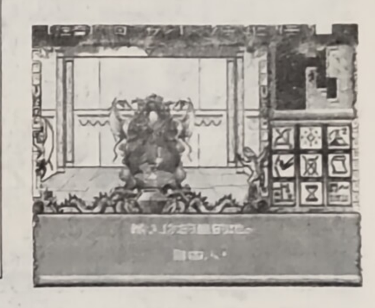
α引擎室　(15,01),(00,04),(15,09),(00,14)

β引擎室　(10,01),(14,07),(01,07),(01,15)

主控制室　(08,08),(11,08),(14,08),(01,08)

后段货舱　(14,08),(01,12),(01,14)

电脑系统卡:







恐怖要塞	27,11
黑武士要塞	17,01
惊魂古墓	18,02
痴疯大殿	08,28
残杀教堂	01,26
地狱迷宫	27,23

四.其它

1爆机秘码：最后倒数星空；

2在竞技场上打赢76场后可得密码，取得不尽宝藏，并可见到制作人员；

3灼热，冻结，动力，灵波（法），光子（力），天赋（智），庄严（人格），极速（速度），神准（准确），幸运妖精（运气），不死（体质），魔法长老（魔力），神圣（防御），海盗（开锁）

4在邪教禁地使用好运金币提高属性；

5彩虹岛在黑风堡以南；

6阴风堡的地下宝箱不能开，否则人财两空；

7恐怖要塞最累的是利用16根拉杆形成四个石像坐落四角的局面，完成后跳到中间一格，便可传送到木乃伊王处，打倒他后即可得一张电脑系统卡。

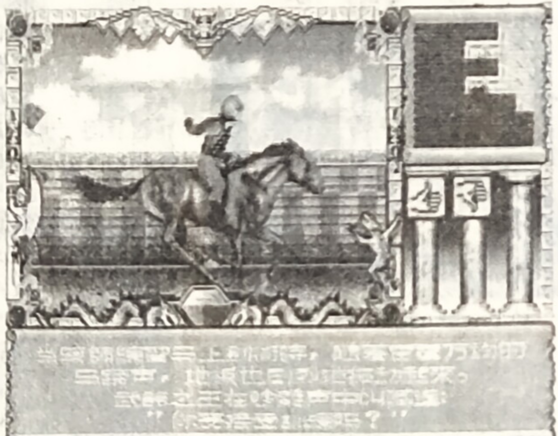
8在主控制室可找到升起沉末岛屿的机关，岛上的泉水可消除不正常的老化。

修改：

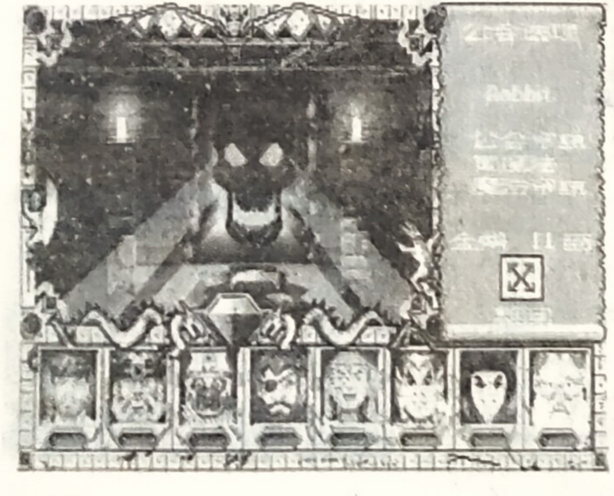
许多练功为主的游戏一旦修改则趣味大减，本游戏虽不至于此，但终究会少了些许体验，那就是历尽死境而后生的心灵洗礼。如果您不是太缺时间的话，请跳过下面一段！

以PCTOOLS打开SAVE0?.MM3，寻找十六进制数E2 01，向前偏移297个字节，从这里开始（S表示相对扇区，D表示偏移）：

D 00　角色姓名
D 20　力量
D 22　智力
D 24　人格
D 26　体质
D 28　速度
D 30　准确度
D 32　运气



D 263　火抗力
D 265　冷抗力
D 267　电抗力
D 269　毒抗力
D 271　能抗力
D 273　法抗力
D 293　生命点数
D 295　魔法点数
D 299　经验点数







S 23 D 133-136　银行金币存数

S 23 D 137-140　银行宝石存数

S 23 D 141-144　随身金币存数

S 23 D 145-148　随身宝石存数

外传:

“魔法门”系列随着智冠科技的汉化工作而流行起来，以至近来不断地发表了“魔法门Ⅲ”的MD－CD版以及“魔法门外传Ⅰ星云之谜”和“魔法门外传Ⅱ黑暗魔君大反扑”的ＩＢＭ－ＰＣ中文版。诸位也许认为这“外传”可能是哪个公司的“盗版”之作，其实这个大名是智冠科技的创作，因为从“魔法门Ⅲ”起，NEW WORLD COMPUTING 取消了它的系列号（！？），只称之为“魔法门ＸＸＸ”，为了中文版的名头响亮些，智冠科技就自己起了一个中国化的系列号。其实笔者很不喜欢这个名字，因为“外传”二字显得太不地道，让人以为它只不过是“正传”的扫尾。然而ＭＭ４与ＭＭ５有很多新东西。大量全新设计的角色形象，精彩的过场动画，丰盛的谜题大宴，奇幻的新大陆……

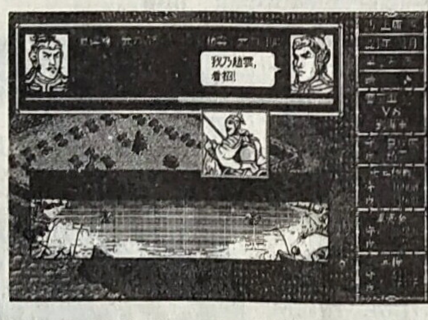
最最爆炸性的突破就是，在安装ＭＭ５时可选择是否创建“星云世界”，这项功能将把ＭＭ４与ＭＭ５融为一体，组成一个３５ＭＢ的重量级游戏“决战星云世界”！玩家可通过金字塔和一些秘密地点来往于两块大陆，解决数十项艰巨的任务，而整个游戏亦有不同的结局：先打完ＭＭ４有一个结局，先打完ＭＭ５有一个结局，全部完成后还有一个大结局。据国外消息，此结局极为精彩。请各位玩家密切注意本刊的报道。





李文东

电脑游戏诛侯争霸，天下大乱。《三国志Ⅲ》一部以中国三国历史为背景的电脑游戏，终于以一个崭新的面貌呈现在我们面前。虽然目前取材于三国故事的电脑游戏数不胜数，但在这众多的三国类游戏中《三国志Ⅲ》可以算的上精品了。该游戏是由KOEI公司出版的全中文战略思想型游戏，不仅画面精美，思想性强，而且每玩一次都会有不同的变化，所以总能让你体验道一种新鲜的感觉。



该游戏将使你成为一路诸侯，去争夺天下，无数历史精英，将在你的麾下任你调遣。你将会再一次统一华夏，创造出一段崭新的、更加绚丽的三国历史。

游戏开始后，请注意了初出现的菜单。

这个菜单，将会告诉你所拥有的国民、资金、武将、兵力和耕作、治水、商业等状况。你可根据本菜单提供的具体数字来治理国家，一展宏才伟略。开始你的国力还很弱，应该发展生产，投资开发，招兵买马，聚草囤粮。寻找人才，量才施用。开展外交，多结同盟。经过这样的一番努力，不久你就会兵精粮足国富民强。一但时机成熟，就可以出奇兵，争夺天下。但应注意的是远交近攻，使敌人无后援之兵。

攻略篇：

寻找人才的方法：可派间谍去离你最近国家，一个月后就可以录用敌国的武将了。若敌武将忠诚度很高，可采用伪书疑心的方法来降低基忠诚度，最终得以录用。这个方法也可以用在敌城太守的身上。如果成功了，就可以不费一兵一卒，得到一座城池和诸多武将，真是妙计。建立同盟的好处：春天借钱，秋天借粮。切记这是同盟国之间的无条件援助，就不用还债了。能多借，不少借钱，多多易善。而且援助还可以降低同盟国之间的敌对程度，即得财又交好的好事，何乐而为呢。



提高敌对程度方法：如果要攻打同盟国，而强形解除同盟，就会招至人民、武将乃至士兵的不满，从而寻致忠诚度、民忠度和士气的下降。这种做法得不偿失，不如不为。反之你可以去同盟国劝降，敌若不降，敌对程度会迅速上升，从而寻至最终同盟破裂。

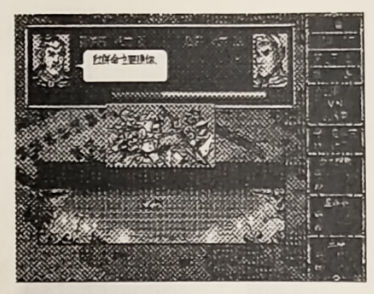
军师的重要：若要尽早统一天下，应先求得一位能安邦定国的军师。无论是在军事、战争，还是在生产、商业和治水等方面，军师的谋略和进谏都会起到举足轻重的作用。而且有了军师之后，还可以避免各种不必要的浪费。

战争：是围绕着三国历史的一个主要话题。一切为了战争，战争为了统一是本游戏的主导思想。战争又是一场国家之间实力的较量，所以一座城市建设的好坏和兵力的强弱在战争中都会起到很重要的作用。总而言之，只要你兵精粮足，胜利就是属于你的。

具体操作：一旦出兵之后，电脑会把可以布置兵力的区域提示给你，你将可以根据防守战或进攻战来布置骑兵、步兵或弓兵的位置。布置完毕可下达命令，如“移动”计谋等。待两军对垒时，可下达攻击命令。如不愿意干涉太多可选择“委任”。电脑会进入自动管理状态直至战争结束。

埋伏之计：此计可将对自己绝对忠诚的武将派至敌方，待得到敌人充份信任后会给他





兵权。一切行动都要在有了兵权之后和可能实施。所以埋伏之计，不会在短时间内起到作用，应做好充分的思想准备。

伪书疑心：此计是用来，降低敌武将忠诚度的一种手段，是敌中作敌和录用敌人武将的先区条件。

敌中作敌：此计可以说服敌军武将在敌城做内应，以备战争时起到相互响应的作用。

驱虎吞狼：此计的实施可导致敌国的内乱，使其无法正常生产建设，从而导致国家的衰败（实施此计应选择敌国握有兵权且忠诚度低的武将）。

二虎竞食：此计是消耗敌国军力，破坏敌国建设的一种手段。对两临强国施用此计，可使其相互争讨损兵折将，我军则可以趁机而入。

“委任”的重要性：随着所辖城市的增多，和势力的逐步扩大，随之而来的麻烦也会越来越多，以至于顾此失彼，忙中出错。这样的话就不如将城市“委任”。例如：生产型、适应型或军事型。城市“委任”后，不但善于管理，而且还会得到令你想



象不到收获。

任命：可以提高武将的忠诚度。适当的任命一座城市的太守和军师可以起到繁荣城市的作用。但应注意的是，任命太守时应尽量选择将军级武将，否则的话他所管辖的城市将不接受直辖。

以上提的一些方法和攻略仅是供您参考，真正的打通游戏不觉是要靠你自己的努力。面对着三国这样一段即熟悉又神秘的历史，或许我们每个人都有着一个梦想，而电脑游戏《三国Ⅲ》只是给你提供了一个圆梦的机会。

随着连年的争战和不懈的努力，你的势力将会越强大，直到统一三国。至此一部新的三国战争史由你谱写完成。经过种种的信艰辛和磨难我的愿望终于实现了。在这场游戏即将结束的时候，让我们共同欣赏一下那《开头词》：

滚滚长江东逝水，浪花陶尽英雄。是非成败转头空。青山依旧在，几度夕阳红。

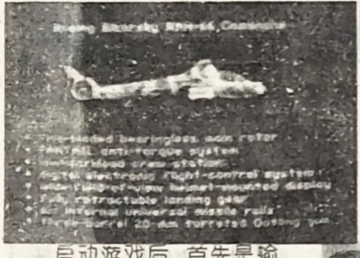






每一个人都有自己的梦想，对我来说驾驶飞机冲上蓝天、成为空中英雄，就是一个遥不可及的美好愿望。目前虽然各种游戏机上都有座舱式摸拟飞行游戏，但其操作上的真实感实在不够。不过电脑游戏《COMANCHE》却实实在在让我过了一把瘾。

菜单选项



启动游戏后，首先是输入自己的姓名，然后进入主菜单，共有七个选项：

1 Begin Mission　：接受任务

2 Your stats　：你的状况（包括得分，消灭敌人数量等）

3 Choose another piilot：选择另一位飞行员

4 RAH-66 Overview：飞机性能介绍

5 Demo　：自动演示

6 Credit　：游戏版权及编写人员说明

7 Exit To dos　：退出游戏

在主菜单中选择 Begin mission，会出现另两个选项：

1 Comache Training：训练阶段

2 Operation Maximum Overkill：实战阶段

两个选项各有10个任务，这些任务中绿色的选项可直接选中，桔黄色的选项要在绿色选项全部完成后才可选择，而天蓝色选项是已完成选项。选择完任务后，要查阅任务说明，以决定是否接受这场冒险。

座舱仪表介绍

仪表盘是你获得各种信息的来源，只有熟悉它的所有作用才能操纵好飞机。

1 中部有两个显像屏：左屏开始时默认为立体扫描图，最大扫描距离240；右屏开始时默认为目标搜标，最大搜索范围是492，按ENTER键可更换目标。注意雷达不能向后搜索。功能键F1～F12可改变显示内容。

2 左面仪表盘上方不断变化的数字是当前速度。未受损伤时最高可达175，严重损伤时最高只有64。

3 左面仪表盘中部两条红色柱表示飞行高度。

4 左面仪表盘下方是武器显示屏，显示当前选用的武器及其剩余数量。

5 右方中部红色柱高低表示剩余燃料多少。

6 右下方雷达显示敌方飞来的导弹位置，园心为自机。

键盘操作介绍

由于COMANCHE用到的按键竟有70多个，因此左右手分工，熟练地操作是成功的关键：

1、功能键F1～F12

F1～F6控制左显象屏，

F7～F12控制右显示屏：

左屏	右屏	显示内容	用途
F1	F7	MAP（立体扫描图）	显示前方及左右方目标
F2	F8	THREATS（雷达扫描）	显示向飞机飞来的导弹
F3	F9	TAB（目标搜索）	显示目标运动状态及距离
F4	F10	STATS（任务显示）	显示本次任务剩余目标数
F5	F11	DAMAGE（飞机性能）	显示损伤情况
F6	F12	EXP（示意图）	各功能键用法
Q	A	每按一次，显象屏按从大至小顺序交换	
W	S	每按一次，显象屏按从小到大顺序交换	



另外，<键可缩小MAP比例，扩大扫描范围；>键可扩大MAP比例，缩小扫描范围。

2、**主键盘1～8控制视图**

1——从座舱向前看

2——从座舱向右看

3——从座舱向左看

4——从飞机前部向后看

5——如1，只是没有仪表显示

6——从飞机后部往前看，无仪表显示

7——从一定点看飞机

8——同上，与飞机距离更近

3、**飞机操纵**

（1）小键盘O、4与INSERT、←都可使飞机原地往左转

（2）小键盘.、6与DELETE、→都可使飞机原地往右转

（3）小键盘1与END都可使飞机往左后方转

（4）小键盘3与PAGE DOWN都可使飞机往右后方转

（5）小键盘7与HOME都可使飞机往左前方转

（6）小键盘9与PAGEUP都可使飞机往右前方转

（7）小键盘2与↓都可使飞机倒退和减速

（8）小键盘8与↑都可使飞机前进和加速

（9）小键盘－与大键盘－.E都可使飞机升高

（10）小键盘＋与大键盘＝.D都可使飞机降低

（11）小键盘与大键盘的/按下时都可短时显示两幅EXP屏，放开后屏幕复原

（12）小键盘*可使飞机迅速转为低空飞行

（13）小键盘的ENTER与大键盘的ENTER、TAB都可使TAS屏改变搜索目标

（14）小键盘5与大键盘SPACEBAR可发射武器

（15）M键可一次发射两枚火箭弹

4、**武器使用**

（1）Z键可选用CANNON（机关枪），其有效射程300，击毁坦克、飞机需40发以上，可自动瞄准

（2）X键可选用ROCKETS（火箭炮），威力较大，不能自动瞄准

（3）C键可选用HELLFIRE（海尔法导弹），雷达瞄准，任何目标一枚即可。

（4）V键可选用STINGERS（空对空导弹），雷达瞄准，对坦克效果很差，其它目标只需一枚

（5）B键可选用ARTILLERY（炸弹），近距离空投，威力大。

（6）N键可选用WINGMAN（友机），发射海尔法导弹，除非你误伤友机，不会被敌人击中

（7）按L可按6→5→4→3→2→1循环，

（8）按J可按1→2→3→4→5→6循环

5、**ESC键**

（1）选菜单时按ESC键可返回上一级菜单

（2）主菜单或执行任务时按ESC键会出现另一个菜单，包括GAME、DETAIL、CONTROL、OPTIONS四项：

GAME**项**

a ABOUT COMANCHE：有关COMANCHE的信息

b RETURN TO GAME：关闭菜单，继续游戏

c SAVE MENU SETTINGS：保存目前菜单选项

d ABORT MISSON ALT－A：终止任务

e EXIT TO DOS ALT－Q：返回DOS

DETAIL**栏**

a DETAIL HIGH 图象清晰度高

b DETAIL MEDIUM 图象清晰度中

c DETAIL LOW 图象清晰度低

CONTRD栏

a SOUND LOUD 声音响亮

b SOUND SAFT 声音轻柔

c SOUND OFF 声音关闭

d MUSIC LOUD 声乐响亮

e MUSIC SAFT 音乐轻柔

f MUSIC OFF 音乐关闭

g THRUST MASTER JAYSTICK

h FLIGHTSTICK W/THGOTTLE

操纵杆类型

i NORMAL JOYSTICK

j KEYBOORD

用键盘控制OPTIONS栏

a ARTIFICAL HORIZON模拟地平线显示

b HID INDICATORS 机身倾斜度显示

c HID COMPASS 指南针显示

了解了COMANCHE的操作方法后，就可以开始战斗了，特别要注意的是后几关若失败了是要退后一关再开始打的。如何避免这种情况呢，这儿有个窍门，即在飞机爆炸前按ALT－Q返回DOS，则这次失败就不会被记录下来了。最后就祝大家早日拿到通关后的两枚荣誉勋章吧！





《大富翁简介》

○林真伟

PC机上的大富翁是商业竞争类游戏软件，此类游戏是以建设、开发或投资等方法，使自己控制的人或公司战胜对方，成为胜利者。虽其没有精彩的打斗场面，然而因其对抗性强，需要的知识面广，所以很受广大闯关族的欢迎。大富翁可谓此类游戏中最有代表性的一个。

此游戏共有三个城市，分别是台湾、香港、大富翁城。玩家在游戏时轮流执骰子，骰子所显示的数为玩家所走的参数。游戏的最终目的是通过购买土地、卡片和股票积累财富，战胜对手成为大富翁。

大富翁游戏里有３６张卡片，各种卡片功能不同，可用来互相陷害。（具体各卡片功能见后）除此之外，还设有许多公共设施，如：法院、医院、公园、收税处、黑市（购买卡片）、监狱、赌场、游乐场、股票市场、新闻处、银行、询问处等。这些都增加了此游戏的趣味性。哦！对了，我差点忘记还有三个特别人物：福神、衰神和穷神。对于福神，当然你会欢迎，但其它二神，你可要留心，小心被它附身，后患无穷。

由于本人对发现游戏秘技不十分善长，所以也无窍门可言。但对其经验还是有的，经本人多次闯关，发现：**一**、开始不要因为得了几张卡片则高兴，应多占领土才是胜利之本。**二**、应尽量把一条街的土地都买下来，这样收的租金才高。特别是当在土地上投资了房屋时，租金高得令人害怕。**三**、在炒股时，最好先用黑卡，使股市下跌，再购买。选股票时，应看其发行量多少，发行量少的一般可赚到钱；发行量多的浮动大最好别买。四、在进入黑市时，对卡片的购买应视具体情况而定。一般来说在游戏刚开始时，买冬眠片和预约片。而嫁祸卡应始终配带，以免遭人陷害。学会了以上的经验，我想过关不成问题。

本游戏软件图象绚丽，内容丰富，既激烈又轻松，是１９９３年一个非常流行的游戏软件。我相信一定会被广大玩家所喜爱。卡片说明：

魔王卡：将整条街道房屋夷平。**怪兽卡**：破坏整栋房屋。**拆屋卡**：拆除一层房屋。**疑问卡**：不知要发生什么事。**保险卡**：遇到大灾祸提供补偿。**停留卡**：使对手前进步数为零。**友谊卡**：使对手敌意降低。**赌圣牌**：赌场有预知能力。**赌神牌**：功能与赌圣牌一样。**抢夺卡**：抢夺对手卡或１０００元。**黑卡**：使股市大跌。**红卡**：使股市大涨红。**银卡**：持有股票免费增加３０。**金卡**：持有股票免费增加５０。**请神符**：请来最近的神。**送神符**：送走附身的神。**催眠符**：使对手睡眠五天。**冬眠符**：使对手冬眠五天。**预约卡**：预约空地一块。**售地卡**：拍卖自己土地一块。**购地卡**：强制收置别人土地一块。**均富卡**：所有人的现金重新分配。**免税卡**：免缴税金一次。**免罪卡**：抵消查封或冻结令一次。**免狱令**：抵消牢狱之灾一次。**嫁祸卡**：遭受大难时转嫁别人。**复仇卡**：遭对手陷害时反击对手。**路障卡**：设制路障。**地雷卡**：陷害对手。**仙女卡**：防止大灾难。**除障卡**：除去路障或地雷。**陷害卡**：使对手坐牢五天。**查封令**：查封对手房地产五天。**冻结令**：冻结对手资金五天。







初次见面，请多关照

喂！哈喽！老编哪，十分感谢！拙作能在贵刊发表，真真三生有幸，实是老编栽培得当，哪里是小弟我的水平高呢！

……老婆正在练她的锅碗瓢勺交响乐，这会儿侃点大实话挺不错。其实若非内助大人不易开窍，与电脑交友之体会还未必能有那么深呢，这话最好别当她面说。……没听懂？待我慢慢道来……

每个人都会有自己的偏好，男人和女人在这方面就往往存有不小的差别，虽说“时代不同了，男女都一样”，但有些工作于女性不宜，有些活儿男人干起来比较困难，却是不争的事实。男女之间有身体状况、习惯和兴趣的不同，实在是与平等之类毫无关系的。比如说闲暇的时候，我家里，老婆总是随着电视剧中的主人公在喜怒哀乐，手里则不停地忙着永远打不完的毛线（似乎贤妻大都如此），鄙人就会“乒乒乓乓”的玩一些铁木活儿（模范丈夫正该这样），于是入秋我将有件新毛衣，阳台上可能会多一个花盆架子和一些更碎的木料，或者是别的什么玩意儿。

自从街面上有了计算机这么个东西，我的兴趣不免给它粘住了，当时单位里那台宝贝疙瘩286恨不得打个玻璃罩儿供着，于是回家与内掌柜的商量，“咱们也买台电脑吧，现在好多人家都有了，家庭现代化嘛，电脑可是个不可缺少的重要设备，……”就这么着，我采用“月月讲、天天讲”的战术，夫人终于松了口，同意把电脑请回了家。

刚买回电脑的时候，从老婆的表情上我看得出来，“花了如此这般的一大笔钞票，不过就是给大男孩子买个大玩具，那游戏机壳上不也写着什么FAMILY COMPU-TER么，也就是‘爱比毋（IBM）’比任天堂大点儿，贵点儿，也敢号称家庭现代化，看你能拿这堆东西干出什么了不起的活儿。……”有了电脑，最初一段时间，夫人看着我整日面对计算机发愁，心里头八成是要看我的好瞧儿，在一边一会儿端茶一会儿递水的，偏偏不问一句“搞明白了没有？”等到有一天，突然发现屏幕上面真的有些东西出来了（当然现在说说也不妨，那时候计算机里存的只有《吃豆》、《十项全能》之类“原始”游戏），就理直气壮地对我讲：“早料到了，这游戏还不如任天堂呢！”说实话，鄙人真的没敢争辩什么。再到某天居然打起汉字，而且用电脑可以修改文章，不用一遍遍地抄写了，内当家才对电脑稍微有了点兴趣。此时我当然要详细告诉她怎么开机、如何输入，为什么必须存盘后才可以关机……我心里十分得意：看看，不用再说什么了吧，你终于也被电脑吸引过来了。

过了很多天我发现，夫人根本没有动计算机，“为什么不玩电脑呢？”我问她。被我这么一问，她有点不好意思了，“你讲得那么快，人家哪能一下子学会呢？”是啊，她除了和我一样要上班，回家后还有做不完的家务事，（用她自己的话说，就是“当个饲养员不容易”）不能象我可以全身心的投入。另外，更重要的是作为一个家庭主妇，老婆的观点当然是比较实用的；我却有点太“浪漫主义”。她总是认为买东西就是为了用，象冰箱、电视，买回来看看说明书就用起来了，计算机得学习、适应、交流，实在麻烦；而我是把遨游计算机天地当做消遣，自然是孜孜以求了。不过为了这片空间将来的扩展，必须尽快让她也进入计算机世界，因而我拿出诲人不倦的精神，耐心地教了不止三遍。

“首先，”我郑重其事地告诉她，“计算机从外观上就和别的机器不太一样。你看，一般家用电器多是单件，计算机起码得有三件。普通



的家用电器都把开关设计在很显眼的地方，计算机的开关却和其它按钮一样，只是用很不起眼的文字来标注，甚至放在机器的后边。最不同的，计算机是一种开放式的结构。所谓开放式，就是可以象小孩子搭积木那样随意组合成自己需要的规模。比如刚开始，我们用的是黑白显示器，这是相当低级的，以后换个彩显，算是升点级。再往后，内存不够了可以加，功能不足可以添，还可以挂上各种各样七七八八的机器，你要什么就给你挂什么，这叫步步高升。——当然，这是我的事，只要你拿钱出来就行（现在打下个埋伏，以后张口方便）。将来咱们能耐会越来越大，机器的本事也得越来越多，越来越适合咱们的要求。”

“你这么说，这玩计算机岂不成了养孩子，它还会长大？”咦？有时候女人家的想法真是不可预料，这话竟然一语道破我的一个闷葫芦儿：在与电脑面面相觑的这段时间里，我有时候真的觉得象带个孩子似的，心情好的时候，要它干啥就干啥；倔脾气上来了，死活就是不听我的，气得人干瞪眼。

“所以呀，跟电脑打交道，就和跟人接触有着相同的地方，不过它更象是个老外。”我接着她的兴致讲。“你与外国人谈话，起码得有双方都懂的语言。好在计算机专业工作者已经为使用者准备好对话的方法了。你看，键盘就相当于电脑的耳朵或眼睛，人对它有什么要求都从键盘上输入，——现在人们正在研究如何使计算机听得懂看得明白，但咱这台还差得太远太远呢。比如说，你想知道计算机里面存了什么东西，就打‘DIR’三个字母以后再按下回车键，屏幕上就显示出一行行的文件名来了。”

“文件？这一嘟噜一串的就是文件吗？我怎么就不知道它们写的是什么呀？”“对了，文件是借用的概念，和平常白纸黑字红头文件是有区别的。计算机的文件有各种各样的用途和格式，有的能看，有的能用，有的必须由其它文件工作时自己调用，我们既不知道，也没有必要知道它们是怎么回事。反正有专业人员去制作，我们买来用就是了。所有文件的总称就叫软件。那么摆在面前的这一大堆设备就相应的称为硬件。就好象录音机、磁带都是硬件，而磁带里面录制的音乐节目内容就是软件了。每一部音乐作品都是一组文件，而各个声部相当于一个个的文件，把它们分开来听都不完整，合起来才是一部完整的作品。你要不是专门研究作曲的，就没必要非拆开来听不可。计算机软件道理是一样的。

“让计算机告诉你事情，你就要先提问。不过如果都象人们对话似的说得那么罗嗦，一个个字打起来太费劲了，所以计算机懂的话都必须言简义赅。DIR△ 就是列目录的意思，CD就是进入子目录的意思，COPY……”

“哎……等等，什么是子目录？别故弄玄虚好不好？”

“一本大部头的歌剧，要分幕、幕里分场，每场还有不同的情节段落，再比如一棵大树，主干上分大叉，大叉再分小叉，小叉又分小……”

“得得，我明白了，生物分类有纲目科属种，目是纲的子目录，科是目的子目录，对吧？”

“完全正确！你看，进入计算机世界不是那么难吧？”

概念粗略地知道点就行了，主要是得在实践中学习。一般来说，打开计算机电源后，先DIR回车，看看都有什么东西。子目录的特征是文件名后面有〈DIR〉字样。每个子目录从名字上就能猜猜看是干什么的软件，例如我用“GAME”表示游戏，有的人可能干脆就用汉语拼音字头“YX”来作子目录的名字。我们单位的小同事怕领导不让上班玩游戏，就把所有的游戏都放在“TEST”子目录下面，假装成“试验软件”。进入子目录的方法是CD加空格加子目录名。进入子目录后再DIR回车，看看是不是有各种类型的文件，可以执行的文件有三种，表达方式为文件名后加“.BAT”、“.COM”、“.EXE”。比如在家里的计算机上，想玩《沙丘魔堡》这个游戏，就执行这样一些命令：

1、开机；

2、打入CD（空格）GAME回车；

3、打入CD（空格）DUNE回车；

4、打入PLAY回车。然后就可以玩了。

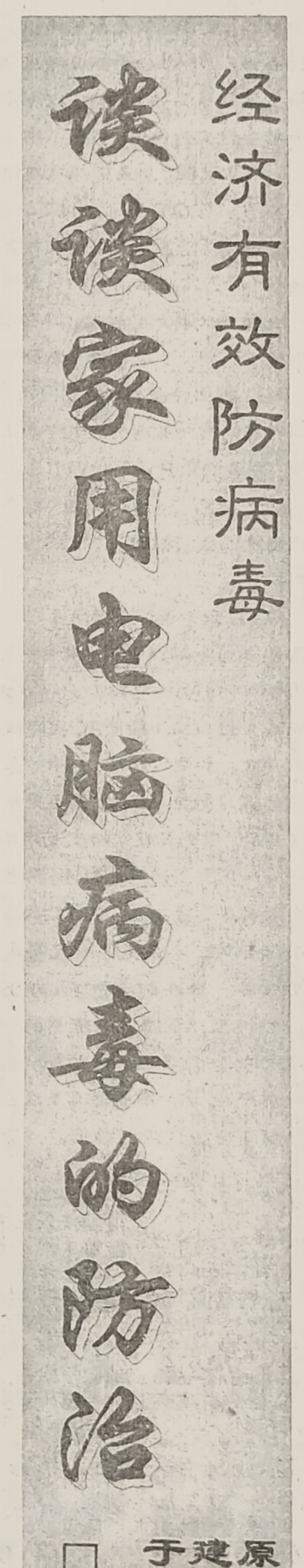
实际上最后的PLAY，文件全名是PLAY.BAT，不过“.”后面的扩展名一般不用输入。

这么又过了好长时间，夫人居然也有模有样的玩起电脑来了。有些故事还挺逗的，比如有那么一天，她突然从单位打电话找我，原来她会进入子目录，却不会退出，单位里的计算机设置得又比较乱，进了好几级子目录以后就糊涂了，不知道如何才对，趁旁边没人，赶紧打电话求救……哎哟！谁拧我？

“你在跟谁编排我？别的不敢说，现在人家在单位也号称电脑大腕儿呢！”

坏了！内掌柜正站在我身边，好好好，以后再谈，今儿歇了！白白了吧！





一天，朋友匆匆给我打来电话，说他的电脑“死机”了！已经熬了几个晚上写的一篇论文，赶着要交稿，如果取不出……

带去防病毒软件一查，恰如所料，竟然在他的电脑中发现三种病毒！由于他没有做硬盘备份，终于未能将他的论文挽救出来，损失可谓“惨重”。

真是事非经过不知道！对于目前许多购买了家用电脑的朋友而言，说防治电脑病毒是“悠悠万事，唯此为大”大概不是言过其实吧。

实际上，笔者同样有过此痛苦的经历。于是想到，如果将自己防治电脑病毒的一些实用的小经验向徜徉于美妙的电脑世界又可同畏于电脑病毒侵袭的朋友们交流交流，也算是“有难同当，有福共享”吧。

防治家用电脑病毒，笔者认为，应该按两个要求或标准来进行：即经济、有效。所谓经济是指：（1）少花钱。就购买电脑的家庭来看，绝大多数都不是“大款”、“暴发户”。有些家庭，尤其是象我们这样的许多工薪阶层家庭，甚至是父母们怀着望子成龙之心而多年节衣缩食才购买电脑的。不可能（也无必要）再花费一笔昂贵的费用购买市售的、索价不菲的“防病毒卡”这类的产品；（2）省时、省力。对于许多购买和使用家庭电脑的人来说，大都不是电脑专家，不可能采用只有比较熟练的电脑专业人员才懂得的、操作起来异常复杂的“磁盘编写”之类的技术来防治电脑病毒。我们需要采用的是容易操作的防治电脑病毒的方法。

所谓有效是指：（1）防要防得住。虽不使用价格昂贵的“防病毒卡”之类的东西，仍要切实地防治住电脑病毒，使病毒难以作祟；（2）不能影响电脑功能。比如，几乎所有的介绍初学者的电脑入门书籍都说防治电脑病毒要做到“不玩游戏”。而家庭购买电脑，能引起极大乐趣的不正是“玩游戏”吗！特别是，要将家庭中童心正炽的孩子引入既妙趣横生又博大精深的“电脑世界”里，“电脑游戏”就是一个无可替代的“最伟大的启蒙老师”。因怕病毒而不玩游戏，实在因噎废食。（3）保证电脑的速度。即在防治病毒时，不能使你的电脑运行效率降低。现在市售的许多“防病毒卡”其价格高昂不说，往往在装上机器后，会使电脑的运行速度变得很慢，尤其在进行中文文字处理时。

实际上，除了“广告语言”以外，绝没有万能的“防病毒卡”！“防病毒卡”可以达到的防病毒程度，许多优秀的防病毒软件都可以达到，只是我们要善于利用，并养成良好的用机习惯，就完全可以实现经济、有效地防治电脑病毒。

一、首先，我们手中应该有几种“防”和“杀”病毒软件；笔者推荐的是MSAV、CPAV、VSAFE、KILL和CLEAN、SCAN、VSHIELD等。这些都是最流行、最容易找到、通用很强、运行又可靠的电脑专用防治病毒软件。除此之外，还要具备一个在电脑用户中最流行的、也为国内外所公认的优秀的电脑集成工具软件PCTOOLS（最好是8.0以上的版本）。任何家用电脑购买者都可以请你的经销商支持或是从其它较早购买电脑的朋友处找到这些软件。

二、掌握这几种软件的正确用法。上面提到防病毒软件中是各有分工的：其中MSAV、CPAV、KILL和SCAN CLEAN（这两个软件是配合使用的，其功用相当于前面的任一个软件）是属于“杀”病毒性质的。只有运行这类软件时，它们才可以对其已知的病毒进行清除。所谓“已知的”，是指病毒已存储在这类软件的“识别资料库”中了。碰到了“已知的”病毒，这些软件就能识别并将病毒消灭之。如果遇到了在这些软件中没有存储的病毒，这些“杀病毒”软件就识别不了，也就不能消灭。这就是说，“杀病毒”软件并不能确保消灭所有的病毒，主要是指“最新”的病毒。其实，



“防病毒卡”对于不能由其识别的病毒也一样是不能消灭的。因此，需要利用另一类性质的软件——“防病毒”软件。上面所提到的VSAFE（在MS－DOS 6.0以上版本和PCTOOLS－7.0以上版本中就带有）和VSHIELD就是属于“防病毒”软件。“防病毒”软件一运行后，就随时对可能侵入的病毒进行不间断地监视，但是不能“杀”病毒。这类软件的特点是驻留内存，对被怀疑有病毒特征的程序文件给出报警信号。有人形象的称这类软件是“病毒狗”，好象是一只训练有素的“看家狗”，发现“可疑的、行为不轨的人”就“汪汪”叫。我们接收到了报警信号后，就需要运行“杀病毒”软件。如果“杀病毒”软件能够识别的话，就会顺利清除病毒。否则，就需要采取另一种既简单又是唯一可行的办法，立即将被病毒感染的文件清除。

三、一定要养成对硬盘文件及时地做备份的习惯，尤其是在没有病毒时，应该对重要的程序和工作文件都做好备份，（最好使用MS－DOS 6.X所带的MSBACKUP和PCTOOLS所带的PCBACKUP做备份，而不要再用低版本DOS中的BACKUP。因为前两个程序带有压缩文件的功能和对备份文件纠错的功能，既节约软盘又能保证有可靠的备份）。一旦由于病毒的感染而删除了某些需要的文件时，就可以用干净的备份文件恢复。这叫“有备无患”。需要说明，如果你的电脑使用的是MS－DOS 6.0以上的版本，删除文件后，文件是没有被真正删除的！这是高版本的DOS提供的一个重要而又实用的功能，即在用户误删除文件时，可以利用“反删除命令”将误删文件重新恢复。因此，要保证将被病毒所感染的的文件真正地删除，应该使用PCTOOLS所带的“WIPE”（擦除）这个程序来对病毒文件进行擦除，才能确保万无一失！

四、应该知道，“防病毒”软件是需要驻留电脑内存的。所以，运行这类软件时，会使电脑的内存减少，影响某些应用程序的使用，尤其是占用内存较大的中文程序；也有可能使电脑的速度降低，所以，并不是永远要使用的。应该是在你初次使用外来盘——如新拷贝回来的软件、和其他人交换所得到的磁盘，在不能确信是否有病毒时，才需要并一定要运行“防病毒”软件的。特别是对新购买、拷贝、交换回来又要使用的一些游戏软件，一定要在一段时间（最好是一个月内，因为有些病毒是以日期为触发条件的）内坚持调用“防病毒”软件（一般是在“自动批处理文件”中调用），经过一段时间的使用后，确信新得到的软件未带有病毒后，就可不调用了。在这段时间内，让我们暂时容忍一下，这比使用“防病毒卡”长期在慢速状态下运行你的电脑要强多了。

五、有些“杀病毒”程序，在清除磁盘的引导区（零磁道）病毒时，可能对“目录表”，“分区表”等也造成相应的影响，会使磁盘（硬盘或软盘）不能再读写。因此，对于硬盘来讲，你一定要在电脑购买回来安装完毕并正式投入使用之前，利用PCTOOLS所带的制作硬盘“紧急恢复盘”的程序立即做一个“紧急恢复盘”，并妥善地保管好（当更换了DOS版本或是硬盘重新分区以及采用了硬盘倍增技术等，需立即更新重做）！读者可以参考有关介绍PCTOOLS的书籍学会使用这个重要的、其实也很简单的程序。“紧急恢复盘”在硬盘不能启动电脑时，不但可以用来启动电脑，还可以利用上边已为你准备好的“磁盘修复程序”恢复受到破坏的硬盘的引导扇区。同样，也可以修复软盘。此法笔者屡试不败，均顺利修好了经清除病毒后而无法读写的磁盘，并恢复上面存放的所有资料数据。

教育软件应“先尝后买”

家用电脑普及困难的原因不仅出在经济上。电脑的一个重要应用领域就是辅助教学。大家十分重视子女的教育，只要是孩子的智力投资，多少钱都舍得花。按理说，中国的家用电脑和教育软件应该是很好销的，可现在的情况并不是这样，人们对电脑和各种教学软件还不了解，或者说，还没有尝到它的甜头，尤其是学生自己没有体会到“电脑老师”的好处。一旦学生有了体会，自然会喜欢电脑的。只要“小皇帝”们开金口，钱的问题，好说！

商业上，有一种推销的方法，叫做“先尝后买”，用于推销哪些大家还不太熟悉的东西。这个方法完全可以用在教学软件的推销。那么，电脑软件应怎样个“尝”法呢？我认为，可以搞一个开放式的电脑室，叫做“电脑俱乐部”，低收费或不收费，或者实行会员制，吸引中小学生来玩电脑，使用各种教学软件。学生们会十分乐意到电脑俱乐部来。由于俱乐部的电脑是公共性质的，不可能每次都能上机，这时，他们自然会希望有一个自己的“电脑老师”，而购买各种教学软件。同时，这种电脑俱乐部对硬件的销售也会有很大的帮助。

俱乐部可以对所销售的教学软件实行退换，只要其软盘完好，没有病毒，就可以折价（如半价）退换其它的教学软件。

俱乐部里的电脑不一定要十分先进，种类可以多一些，让学生们有所比较；同时，也可以陈列或配置一些其它的外设，如CD－ROM、多媒体等，在推销软件的同时，也可以推销硬件。另外，俱乐部也可以经常举行一些讲座，或向会员提供有偿打印服务等等。总之一句话，以“先尝后买”的方式经营电脑生意！

文\吴守波　　　摘自《中国电脑教育报》






神笔

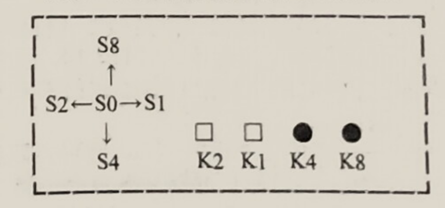
江海滨

编者按：现向读者推荐一个可在各种型号电脑学习机上运行的通用绘图程序，运行环境为F BASIC的各种版本。该程序虽然使用F BASIC语言编写，但由于编程构思新颖和启动系统发声处理器，做到了声图并貌。特别是独特的动画回忆功能，给人以不是在操纵学习机之感觉。（为减少内存占用，编者对原程序进行缩编。读者在输入程序时，请删除各语句之间的空格，紧凑输入。）

本程序为拥有电脑学习机的用户提供一个“有魔力的画笔”——手柄。操纵它可以进行8个方向绘图。主要功能有：①动画式回忆，②大容量字符，③缤纷变色，④怪味音乐。程序清单如下：

```
10 CGEN2: CLS: SPRITE ON
20 FOR I=0 TO 1: DEF MOVE(I)=SPRITE(RND(16),7,RND
   (3+I),128,0,1+I): POSITION I, 128*(1-I),80: MOVE I:
   NEXT: LOCATE8,5: PRINT"SUB. DRAW V2.0"
30 FOR I=0 TO 1: LOCATE RND(28),2+I*9: PRINT CHR$(2
   53+RND(3)):COLOR RND(28), 2+ I*9,RND(4):
   NEXT: IF STRIG(0)=1 THEN 130
40 IF MOVE(0)=-1 THEN 30
50 GOTO 20
130 POKE 16405,1,1: ERA 0,1: CLS: CGEN3: PRINT"STAR!
   ": PAUSE50: CLS: DIMA(255) ,B(255),C(255): X=12
   8: Y=X: R=197: T=8
180 DEF SPRITE0,(3,0,0,0,0)=CHR$(176): B$="-SUB.
   DRAW------------------ - ": LOCATE 0,22: PRINT B$:
   GOSUB 420
210 S=STICK(0): K=STRIG(0): IF S=15 THEN 600
230 IF S=1 OR S=9 OR S=5 THEN X=X+T
240 IF S=2 OR S=10 OR S=6 THEN X=X-T
250 IF S>3 AND S<7 THEN Y=Y+T
260 IF S>7 AND S<11 THEN Y=Y-T
310 IF X<16 TNEN X=232
320 IF X>232 THEN X=16
330 IF Y<24 THEN Y=192
340 IF Y>192 THEN Y=24
350 SPRITE0,X,Y: IF K>0 THEN POKE16384,MS,MS,MS,
   MS: M=X/8-2: N=Y/8-3
370 IF A=255 THEN 600
390 IF K=8 THEN LOCATE M,N: PRINT R$: A(A)=M: B(A)
   =N: C(A)=R: A=A+1: MS=RND(256)
400 IF K>0 AND K<>8 THEN GOSUB730
410 GOTO210
420 IF K=1 THEN R=R-1
430 IF K=2 THEN R=R+1
440 IF K=5 THEN R=R+7
450 IF K=6 THEN R=R-7
460 IF K=3 THEN LOCATE 15,22: PRINT "X:"M,"Y:"N
470 IF R<1 THEN R=255
480 IF R>255 THEN R=1
490 R$=CHR$(R)
500 FOR I=1 TO 7: R1=R+I-4: IF R1>255 THEN R1=I-1
530 IF R1<1 THEN R1=256-I
540 DEF SPRITE I,(0,0,0,0,0)=CHR$(R1): SPRITE I,I*30,22
   0: NEXT
560 DEF SPRITE 4,(CR,1,0,0,0)=R$+R$+R$+R$: SPRITE 4,
   120, 210: IF K= 3 THEN LOCATE 15,22: PRINT "--
   --------"
570 RETURN
600 LOCATE 15,20: PRINT "THINK": PAUSE 50:IF STRIG
   (0)=1 THEN800
620 CLS: SPRITE OFF: Q=0
630 K=STRIG(0): IF K=8 OR C(Q)=0 THEN710
670 IF K=4 THEN CLS: POKE16384,169,169,169,169
680 IF K=3 THEN RUN
690 LOCATE A(Q),B(Q): PRINT CHR$(C(Q)): Q=Q+1: IF Q
   <256 THEN 630
710 SPRITE ON: LOCATE 0,22: PRINT B$: GOTO210
720 REM
730 IF K<>4 AND K<8 THEN GOSUB 420
740 IF K=4 THEN COLOR M,N,CR: CR=CR+1: MS=138: IF
   CR>3 THEN CR=0
750 IF K=12 THEN LOCATE M,N: PRINT" ": COLOR M,N,
   0: MS=129
760 IF S= 4 AND K= 3 THEN SPRITE OFF: CLS: LOCATE1
   0, 22: PRINT"BYBY": END
780 IF K=15 THEN CLS: LOCATE 0,22: PRINT B$: A=0
790 RETURN
800 S=STICK(0): K=STRIG(0): DEF SPRITE0,(3,1,0,0,0)=A$
   +MID$(STR$(CS),2,3): DEF SPRITE1,(3,1,0,0,0)="
   SK"+STR$(SK): SPRITE 0,CS,10: SPRITE 1,CS,40: IF S
   = 1 THEN CS=CS+1: IF CS>255 THEN CS=0
870 IF S=2 THEN CS=CS-1: IF CS<0 THEN CS=255
900 IF K=3 THEN SK=SK+1: IF SK>3 THEN SK=0
910 IF K=2 THEN BG=CS: A$="B"
920 IF K=1 THEN C1=CS: A$="<"
930 IF K=4 THEN C2=CS: A$="V"
940 IF K=8 THEN C3=CS: A$=">"
950 IF S>0 OR K>0 THEN POKE16384,CS,CS,CS,CS
960 PALETB SK,BG,C1,C2,C3
970 IF S=15 AND K=15 THEN SYSTEM
980 IF S=8 THEN SPRITE 0: SPRITE 1: GOTO180
990 GOTO800
```

说明：操纵器各按钮的定义如附图：





电脑学习机百问百答（续）

建宇

☏28目前市场上有个别学习机能配磁盘驱动器，比如北京的裕兴、兰州的金字塔，但还都是外接的，不知道有没有内接的？

☞答：随着学习机为广大用戶接受，大家不再满足于只能用它来打打字，而希望能有更实用而且功能更强的软件出现，希望能更方便地存取信息，所以配接磁盘驱动器逐渐成为学习机发展的趋势。外接驱动器对于用戶来说显得不够方便，所以有的厂家已开始着手生产带有内藏式磁盘驱动器的学习机。比如北京裕兴公司最近推出的“新世纪”磁盘式普及型电脑就是这种产品。

☏29问：听说学习机的软件能和微机交换使用，是怎样交换的呢？

☞答：您所说的“能与微机交换使用的软件”大概就是指北京裕兴的磁盘式普及型电脑吧！这种普及型电脑带有一个“裕兴WPS文字处理系统”，用这个系统编辑的文章可以存储在磁盘上，然后经过一种简单的转换就可以变成在微机（比如386、486等PC机）上的“北大金山WPS”文字处理系统可以编辑的“WPS”文件。相反地，用微机上的WPS编辑的文章也能转化成“裕兴WPS文字处理系统”中可以编辑的文件。确切地说：“裕兴的磁盘式普及型电脑实现了与微机交换使用文件的突破，在软件交换方面尚待努力。”

☏30问：我报名参加了一个日语学习班，刚学会五十音图，不知哪种学习机能打日文，帮我课余时间练习和巩固？

☞答：在国家标准的符号库中有日文符号，但很少有学习机装有这个符号库，一般只装有国标一二级汉字库。不过现在好了，在“裕兴WPS文字处理系统”中装了日文符号，您可试试好不好用。

☏31问：磁盘驱动器是干什么用的？

☞答：磁盘驱动器的功能和录音机差不多，是一种可对磁盘进行信息存储、读取的控制装置。录音机的存储介质是录音磁带，而磁盘驱动器的存储介质是磁盘。磁带是一种线性顺序结构，信息要顺序的存入和取出，而磁盘是平面随机结构，信息可以不按存入的顺序取出。你想从磁盘取出信息时，只需输入文件的名称，那么磁盘驱动器就会按照相应的驱动程序自动而且快捷找到你要的文件，工作效率是录音机无法比拟的。

☏32问：我很喜欢用游戏BASIC中的背景绘图程序拼画游戏背景，但是不知道能不能一幅一幅地保存起来？

☞答：可以。这种背景画面可作为背景文件通过录音机存在磁带上，也可以通过磁盘驱动器存储在磁盘上。

操作技巧如下：

1. 移动——S8键控制光标向对应的8个方向移动（上、下、左、右、斜）。

2. 绘图——按K8键将在光标下画出所选的符号。按住不放，移动光标可连续画出各种线条，同时伴有各种奇怪的音响。

3. 配色——按K4键将对光标处的图符进行配色，配色变化速度极快，要把握时机才能从4种色彩选中一种。配色的同时伴有极明快的音响。

4. 擦除——按K4+K8将擦除光标下的图符，这时的音响是铲子声。

5. 选图——按K1键，屏幕下放图形提示行的图形符号向右移动，中间最大的图形为选中的绘图图形；按K2键则向左移动；当按住K4键不放，再按K1或K2时，图形符号会向前、后翻页。

6. 回忆——按方向键的正中央S0处（相当于S?键全部按下），屏幕下方将显示“THI NK”，稍停片刻，清屏，将由电脑控制把你所绘制的图象从头开始复制一遍。

7. 密诀——在回忆过程中：按K8键可立即返回作图状态，这时可在已回忆的部分图象上继续进行新的创造；若按K4键则会清除刚才回忆的画面，而继续回忆绘制以后的画面；若不满意当前的画面，同时按K1、K2键就可重绘。注意灵活返回和清屏的机会，利用部分清屏的特点，可对画面任意剪裁。

8. 坐标查询——绘图过程中，当欲查询光标的当前坐标时，只须同时按K1、K2键，将在屏幕下方闪烁显示坐标数据。

9. 缤纷变色——在“THANK”提示显示时，把握时机按住K1键不放将进入“缤纷变色”处理。变色说明如下：屏幕上方有两个数据块，按S1、S2键可以移动，在SK下面显示的数值即为当前色块，同时按住K1、K2键可使之在0～3之间变化；当上面的数据块为Bn时，表示当前正在设置底背景色彩，n值即为颜色代码，按K2键确认；当按K1、K4、K8键时，上面的数据块依次改为“>n”、“Vn”、“<n”，这表示设置图块的右、中、左各个部分的配色，按对应的K8、K4、K2键可改变其颜色代码。当配色设置完成后，按S8键将返回作图。改变配色中，按S2、S1键移动色块相当于移动色标。

10. 绘图退出——当欲结束绘图时，可按住K1、K2、S4键即可退出。退出后可通过录音机存储程序。使用裕兴新世纪V8·0的用户可把程序存在磁盘中。



王强24岁 ☎021-5360362 ✉200434
上海市新市南路579弄4号304室
▣:喜爱SLG节目的玩家
求:各种世嘉CD节目、世嘉SLG节目、《光明与黑暗》系列
让:《凯撒大帝Ⅲ》100元、《大航海》100元、《三国志列传》160元、《石中剑》(原版)200元

刘鸣杨18岁 ☎778859 ✉215500
江苏省常熟市六中财会二年级
▣:年龄相近的游戏机爱好者
求:《诸葛孔明传》70元、《七龙珠Ⅱ》70元、《F117》70元、《忍者神龟对战篇》70元、《太空战士Ⅴ》70元、《凯撒Ⅱ》70元《丛林作战》60元、《大坦克》60元
让:《鳄鱼先生+联合大作战》70、《忍者龟Ⅰ、Ⅱ+松鼠大战》80元、九合一卡70元、四合一卡100元

吴勇17岁 ✉650000
云南昆明市羊仙坡省电力干校
▣:志趣相投、坦诚待人的朋友

许金学16岁 ✉300353
天津市津南区双闸中学
▣:游戏机、电脑爱好者

罗朝龙28岁 ✉551500
贵州省黔西县城关复兴路58号
让:裕兴学习机YX-3C 420元

谢逸康16岁 ☎(021)9525415 ✉201800
上海市嘉定县蓼城中学初三11班
▣:年龄相近,志趣相投的朋友
求:《三国志Ⅰ》70元、《大坦克》100元、任天堂扩充卡110元
让: 《七龙珠》(二合一)100元、《三国志Ⅱ》100元、《七龙珠Ⅲ》75元、《圣斗士星矢》50元、八合一卡100元

王兵24岁 ✉200071
上海市闸北康乐路194弄11号
▣:电玩迷
求:世嘉卡:《三国志Ⅳ》200元、《武士道》100元
让:世嘉卡:《追踪HQ》30元、《太平记》(原装)100元,裕兴学习机YX3B 250元

梁锋25岁 ☎(0775)229725 ✉537000
广西玉林地区邮电局
▣:电玩迷
求:无锡丽浦公司多媒体家用电脑
让:智多星游戏机200

卢志宁16岁 ☎(03293)3701 ✉057250
河北省曲周县曲周镇中学初三1班
▣:能切磋技艺交流信息的朋友
求:世嘉机、任天堂扩充卡、《忍者神龟Ⅲ》、《七龙珠Ⅲ、Ⅳ》
让:《圣斗士星矢Ⅱ+机械战警Ⅳ》145元、《二十四人街霸》120元、《猫和老鼠+顽皮狗》85元、《鳄鱼先生+中东战争》85元、《三目童子+战斗原始人+纽约大地震+小厨师》130元

王大锋16岁 ☎(03293)2905 ✉057250
河北省曲周县曲周镇中学初三1班
▣:能切磋技艺、交流信息的朋友
求:世嘉机430元、任天堂扩充卡
让:《能源战士+外星战将+战斧+猫和老鼠》155元、《冒险岛》(18合1)105元

田瑞臣16岁 ☎(03293)2979 ✉057250
河北省曲周县曲周镇中学初三1班
▣:游戏机爱好者
求:世嘉机、《忍者神龟Ⅲ》
让:《激龟忍者Ⅱ》七合一85元、《烈火Ⅱ》四合一 130元、《都市英雄》15合一55元

李建勇15岁 ☎(03293)2527 ✉057250
河北省曲周县曲周中学初三1班
▣:游戏机爱好者
求:《三国志—赤壁之战》、《奇奇怪界》、《再战希魔》
让:《帝国战机+圣斗士星失Ⅲ+激龟忍者Ⅳ》145元;《冒险岛》23合一60元;《闪电侠+火炮+超级兄Ⅵ+新西游记》150元

李志强25岁 ✉136507
吉林省梨树县孤家子农机供应站
▣:有世嘉机的朋友
求:磁碟机
让:世嘉机带卡600元,任天堂卡:(21合1)100元,(4合1)100元,(13合1)150元,(110合1) 150元;世嘉卡:《美国队长》二合一 120元、《超音鼠Ⅱ》100元、《格斗四人组》150元、《西部牛仔》90元、《街霸Ⅱ》180元、《四大明王》70元

栗宁16岁 ✉100027
北京朝阳区左家庄新源街5楼5门102号
▣:25岁以下的电玩迷
让:世嘉卡:《宇宙格斗王》30元、《午夜克星》55元、《大航海时代》95元、《乱世的霸者》95元

杨万树26岁 ☎(04865)222552 ✉024500
内蒙赤峰市乌丹中蒙医院二门诊
▣:游戏机爱好者
求:世嘉机500元
让:裕兴学习机(84键)、小霸王游戏机90K、28合一卡 、《海湾》四合一卡共500元

黄钊17岁 ☎(0759)2237912 ✉524001
广东湛江市国际演员俱乐部职工宿舍106
▣:电玩迷
求:世嘉卡:《圣剑传说》110元、《雷电》70元、《皇帝的财宝》110元、《光明力量》Ⅰ、Ⅱ120元、《光明与黑暗Ⅲ》150元
让:任天堂:《赌神》140元、《快拳》四合一120元《勇者斗恶龙Ⅳ》130元、《三国志Ⅱ》150元

廖健麟16岁 ☎(0759)2236002 ✉524001
广东湛江市霞山人民南路35号2幢302
▣:喜爱RPG、SLG节目的朋友
求:世嘉卡:《三国志Ⅲ》200元、《石中剑》150元、《光明与黑暗Ⅱ》150元
让:任天堂卡《龙珠Ⅲ》120元、世嘉《三国志Ⅰ、Ⅱ合卡》230元

刘滨16岁 ✉524000
广东湛江市霞山工农西二路1号1幢305号
▣:喜爱RPG、SLG节目的朋友
求:世嘉卡:《元朝秘史Ⅲ》120元、《梦幻之星》80元、任天堂卡《圣火烈传》120元
让:任天堂卡《成吉思汗》四合一350元
世嘉卡《光明黑暗》150元、《伊苏国Ⅲ》160元

李宏宇26岁 ✉156100
黑龙江省富锦市拖拉机厂一分厂
▣:能切磋技艺,交流心得,交换卡带的朋友
求:世嘉磁盘
让:《战斧Ⅲ》60元、《格斗四人组》150元、《擂台拳击》40元、《复仇号战斗机》40元、《魔王连狮子》45元、《忍者蛙》50元、磁盘《恐龙杀手》25元、《迅雷行动Ⅲ》25元

周伟华30岁 ✉325005
浙江温州将军桥停车场西4间将军汽配店
求:小教授磁盘学习机

以玩会友

张德伦19岁☎9354247 ✉102002
北京房山区燕化建筑工程公司
交:有世嘉机爱好SLG的朋友
求:世嘉磁盘机1400元、世嘉磁盘《天舞三国志》、世嘉卡:《三国志Ⅲ》、《三国志Ⅳ》
让:任天堂游戏机、世嘉卡:《七龙珠》、《小熊华斯比》、《格斗三人组》、《格斗四人组》

胡仁东29岁☎0554-5679323 ✉232038
安徽省淮南市泉山路三联电子研究所
交:大型电子游戏机(街机)爱好者、研制及维修者
求:各类有奖机使用资料、爆机密码资料、新版程序
让:扑克机、赛马机、四色七、大富翁机、爆机密码、PC GA—ME 3寸或5寸软盘;电玩杂志

万红强15岁 ✉611130
四川省成都市温江县建设路4号
交:年龄不限、技术高超、经验丰富的电玩友
求:二手世嘉卡、组装梦幻之星Ⅳ代
让:世嘉组装2型机、16人街霸、格斗三人组三代、魂斗罗16M、俄罗斯方块一共1200元

邓志成20岁☎(0769)5511753 ✉511761
广东东莞市虎门镇
交:电子游戏爱好者
求:世嘉卡 《光明力量》120元、《X一超人》65元、《天使之翼Ⅲ》60元
让:任天堂卡 《洛克人Ⅲ》50元、《地狱极乐丸》20元、《世界拳王》20元

林永生18岁☎883879 ✉525300
广东省信宜县信宜中学高二1班
交:电子游戏爱好者
让:《三国志Ⅱ》105元、《古巴革命英雄》25元

于坤30岁 ✉235047
安徽淮北市矿山集"野草书屋"
交:能交换世嘉卡的朋友
求:超任机、世嘉磁碟机、新世嘉卡
让:世嘉卡 《格斗四人组》120元、《恐龙大战》100元、《美国队长》60元、52合一200元、《格斗三人组》、《地狱火》、《光电战机》、《宇宙达人》、《世界示末日》、《机车大赛》、《午夜英雄》均50元

李先军22岁☎226979 ✉432123
湖北孝感市东山头18号《望江文学》编辑部
交:年龄相近的电子游戏爱好者
求:小霸王游戏机SB688 140元、SB690 160元、4合1卡80元、2合1卡40元
让:小霸王游戏机D21 160元、学习机SB286 260元、4合1卡70元、35合1卡80元

莫晓春19岁☎(07892)281096 ✉536100
广西合浦县政府党史办
求:世嘉机550元
让:《所罗门Ⅱ》30元、《再战希魔》30元、128合1 100元、方块4合1 30元、《1990魔法宝石》30元、《追捕疑犯》30元、32合1 30元、8合1 30元

杨广宇19岁 3465431-4922 ✉100037
北京首都师范大学94级数学系
交:游戏机爱好者
求:各种世嘉卡、高K八位机卡

李钢书24岁 ✉430080
武汉市青山区红钢城14街79门1号
交:电子游戏爱好者
求:世嘉卡 《大航海时代》120元、《大战略》100元
任天堂卡 《三国外传》120元、《三国志》100元、《三国志Ⅰ、Ⅲ》120元、《COMIC WARS》120元、游戏功能扩充卡 100元《勇者斗恶龙》120元、《诸葛孔明传》120元、《大坦克》100元、
让:《上尉密令》60元、9合一100元、4合一(9人街霸)150元《三国志Ⅱ》160元

孔德明16岁 ✉512400
广东省南雄县南雄中学高一5班
交:诚实待人的朋友
让:小霸王游戏机SB690套机、裕兴学习机YX-30

辛建忠25岁 ✉042509
山西省安泽县唐城人民法庭
交:男女均可,年龄不限能修理磁盘机和中华机.
求:日产5.25磁盘机(型号SUPEN5)配件
让:中华学习机CEC-I 5.25磁盘机 28张磁盘 50多本图书(电脑类)800元可议

苗金刚28岁☎(05494)221549 ✉261441
山东莱州黄金电力实业公司
交:电子游戏玩家
求:《再战希魔》50元、《12人街霸》80元、《脱狱Ⅰ》40元、《古巴大战》40元、《月风魔传》50元、《柯拉米世界Ⅱ》50元、《007别动队+霸王+忍者龟王Ⅳ+宇宙格门王》100元、《俄狼传说+玛莉小子+斯帝国战机+嘉帝外传》100元、《西部牛仔》40元、《辛巴达》40元、《鳄鱼先生》40元、《超级猎人》50元、《冒险王国》50元
让:《超级魂+成龙+兽王记Ⅱ+冒险岛Ⅱ》100元、《恐龙+飞行上尉+唐老鸭历险记+滚球》100元、《战斧+街霸Ⅱ+猫+老鼠+雪人兄弟》130元、《火炮+西游记+玛莉Ⅵ+蝙蝠侠》100元、《三目童子+超人+快打旋风+冒险岛Ⅲ》100元、《顽皮狗+街霸Ⅱ+烈火Ⅲ+魂斗罗Ⅱ》100元、《赌神》160元、《未来战士》80元、《米老鼠》7合一120元、《龙牙》6合一100元

刁明远25岁☎213201 ✉742500
甘肃省成县北大街柴集巷13号
求:换卡的专营店

张铁华30岁☎(0410)223184-219 ✉112601
辽宁省铁岭犯人医院
交:电脑学习机爱好者
求:FDC-9850磁盘学习机1000元
让:裕兴学习机(86键)十中英文二合一卡325元超级学习卡V4.0 175元五笔字型、45元LOG语言40元

金哲华33岁☎(04635)626096 ✉157200
黑龙江省车宁县工程质量监督钻金京哲转
交:独立性强的朋友
用4盒任天堂卡换一盒世嘉卡

苏凯18岁(07664)884869 ✉527400
广东新兴环城镇西门南47号
交:有游戏设计程序经验的玩家
求:游戏程序设计资料,合作设计,交流FBASIC程序
让:FBASIC源优秀游戏程序

本刊提请玩友注意:
1. 因收到的交友卡太多无法全部刊出,请谅解;
2. 只提供信息,不介入具体活动。



世界优秀科幻小说







小精灵（续）

（美）罗迪.卢克著
小　锷　　　译

第三天上午出现了很多麻烦，克莱索游戏室直到十点才向公众开放。雷特给小精灵机器里塞进一枚25分硬币，然后开始操作。

“就这样过周末，”波莉抱怨道，“这个机器根本与任何东西无关，雷特，你可能只是在白费功夫，那里面根本就没有总统。”

雷特没有抬头，他也不可能抬头。三关，六关。

霍瓦斯教授到了，他像平时一样，穿着一条没有熨形的宽松长裤和一件过大的尼龙衬衣，眼镜闪着空洞的萤光。波莉开门让他进来。

“他干得怎样了？”霍瓦斯焦急地小声问道。

“十关了，”雷特嚷着，“我今天处于最佳状态，十关了，我一条命也没丢！”

霍瓦斯和波莉交换了一个眼色。经过昨天晚上雷特说过的那些乱七八糟的话以后，波莉已经确信雷特说他见到总统的事纯属异想。毫无疑问霍瓦斯博士也知道这一点。但他看起来又是那么满怀期望，为什么这样一个有着重要工作的教授肯不辞劳苦地在早晨九点来看她发狂的丈夫玩“小精灵”游戏？

霍瓦斯走过去站在雷特身边，波莉也跟了过来。“小精灵”只有一个操纵器，是一种类似操纵杆的东西。它控制着屏幕上一个黄色圆盘的行动：操纵杆往哪个方向推，圆盘就向哪个方向前进。它也不能完全算是个圆盘，而是一个缺了一角的圆形。那个缺口就象一个正在咀嚼的大嘴，当你来回移动操纵杆时，那个小精灵就吃掉迷宫中的点心和停止符。嗯哧——嗯哧——嗯哧。后面还有不断长出的樱桃、草莓、葡萄，鸟和金口袋。雷特正在打第十五关，四个追逐他的圆的怪物移到一起，组成了一个可怕的阵形。嗯哧——嗯哧，但那个小精灵冲出一个又一个陷阱，吃掉了每个奖励物。嗯哧——嗯哧——嗯哧，雷特又吃掉了一袋金子得了35000分。这样他就得了十万三千分。霍瓦斯博士看呆了，就连波莉都有点被吸引了。她从未见雷特打得这样好。

接下来的几关花的时间较长，过关时那些怪物都停止了加速，然而他们行动得更加灵敏、精明，雷特不得不花越来越多的时间防御、躲避。那个“快乐”的小精灵在一条十分复杂的路径上绕来绕去，除了雷特在任何人眼里都是杂乱无章的。十七关，十九关。

第二十关，怪物们又重新加速，雷特差点丢了一条命。但他立刻更加认真地操作，在一阵令人眼花缭乱的立体交叉扫射后，终于小精灵闯过了最后一关。

屏幕一下子变得灰白、安静。然而真的出现奇迹：总统本人出现在显示屏上。“最高统帅”霍瓦斯恶狠狠地说：“我简直不敢相信。”

“看吧！”雷特吼道：“现在说说，是谁疯了？”

“……谢谢你对国家的帮助，”屏幕上的人说话了。总统看起来非常和蔼，他的头发向后梳得整整齐齐，脸微侧着，带着高傲的微笑，非常友好，但是很认真。“你的照片和指纹已经被送入CIA（中央情报局）作为信息反馈，一位间谍将与你联络并付给你一千美元的酬劳。这项奖金只此一次，并且必须保密，让我再次感谢你为世界和平所做的一切。”

“就是这个”雷特踢了踢弯曲已久、酸涨的长腿，一边说，一边将它伸直。“你能肯定吗？”霍瓦斯问，带着种奇怪的紧张，“再没有更高级的关了吗？”

“屏幕空了，”雷特耸耸肩，“游戏结束了。”

“按一下开始键”霍瓦斯建议着。

“小精灵”不会免费给你游戏打，”雷特答道，“而且我得休息几分钟才能再开始。”

雷特用他疲乏的食指按了一下“开始”键，熟悉的迷宫又出现在屏幕上。怪物们从洞穴里钻出来，小精灵又开始吃。嗯哧——嗯哧——嗯哧。听着这声音。雷特习惯性地握住了操纵杆，打算避开一个红色的怪物。但当雷特的手碰到操纵杆的时候，画面突然出现了一些变化。图像突然变厚好像要越出屏幕，不再是一个平面的录像而变成一个立体的影像图。那只小精灵也成为了一个微笑的球体在半透明的立体迷宫里滑来滑去。雷特发现他仍能通过操纵杆推拉来控制小精灵在这个新的空间内的活动。他迅速地让小精灵躲开怪兽开始去吃点心。

波莉对这种变化一下子还难以接受。她问霍瓦斯：“您怎么知道会发生这种情况？您到底是干什么的？”

“不要打扰雷特，”霍瓦斯把波莉从机器旁推



开，“你不会想象到这有多重要。”他的手很奇怪，竟已被汗浸湿了。

就在这时有人在敲铁门。

“让他进来，”雷特叫道，“上班时间快到了，我不相信斗不过这个鬼机器！”他的脸上带着点紧张但又得意的微笑。他的小人现在已吃完了立体迷宫中的所有点心，一阵响亮的音乐过后，又开始了新的一关，二十二关。

“嗨”，门外的人喊道：“让我进去。”

他的钱包早已捏在手中，真的花钱等不及了。波莉想，但她错了，那人拿了一个徽章给她看：“小姐，我是CIA，我想见雷特.兰登先生。”

“是我丈夫，他正在玩小精灵游戏，你带来两千美元吗？”

“他只能拿到一千，但他不应该告诉你！”这位间谍三十多岁，身材适中，一张劲头十足的脸，他让波莉想起一种赛跑狗的形像。她把铁栅拦拉开，他立即冲了进来，同时打量了一下整间房子。

“那个男人是谁？”

“干掉它，蠢猪！”霍瓦斯嚷道。

波莉以前就知道霍瓦斯博士是个容易激动的人，但他此时的爆发还是使波莉震惊。“霍瓦斯博士，您可以离开了，我们有些事要谈。”

雷特向后瞟了一眼，脸上划过一丝莫名其妙的笑容，然后又全神贯注地打游戏。迷宫好像已经长大了，现在已经伸出游戏机一米左右。

“我可以付给你比五角大楼的一千美元更好的报酬，”霍瓦斯嘘声说道：“我可以满足你们的任何要求，只要雷特帮助我打败罗尔。”

“站着别动，”那个间谍叫道，他早已从肩上的手枪皮套中抽出了一把手枪。但霍瓦斯不但没有站住，反而"流"走了，他的身体好像融化了一样，大团绿色的粘乎乎的东西从两条裤腿下涌了出来。那个间谍对着他猛开了三枪，但那堆软乎乎东西只轻轻地颤动了几下，然后那象蛞蝓（一种没有身体和脚的软体动物）的东西猛地把那个CIA撞倒在地。只过了一会儿，那堆怪物汩汩地从它的败将身上流过，并完全吸收了他。然后，这个令人作呕的场面就象它的突然出现那样，又结束了。那堆粘乎乎的东西从间谍身上又流了回来，地毯上没有留下任何痕迹。霍瓦斯博士的衣服又重新被一个身体填上，最后头部也重新出现了，从那件尼龙衬衣的领子中钻出来，就像一个极富表情的马脖子。

“我得承认，波莉，”它说话了，我是一个外星人，但是个好的外星人，罗尔是坏人，它们甚至不把它们杀死的东西吃掉。当然，跟你们这种低级的两足动物相比，我们是非常先进的，但我们却需要利用你们这低级动物的求生本能，还有你们这种低级的狡猾！”

"雷特!"波莉尖叫，"救命！霍瓦斯是个外星人！"她从这个“粘性”的骗子面前扑到丈夫身边，尽可能紧地紧挨着他。

雷特的头已经全部进入了迷宫；迷宫已经扩展得很大了。一个发光的两立方米的通道环绕着他。小精灵和那些怪物在里面追逐，绕过来跳过去，雷特密切地注视，操纵着这场“角逐”。他的整个面孔都沉浸在那个立体画面中，画面给他的脸上涂了一层金色的光辉。小精灵又圆满地完成了一套“线路”……然后那个立方体一闪又重新开始了。

“三十关，”雷特说道。

“继续！”霍瓦斯叫道，“快，继续干，雷特！完成这一关，我们就能吃掉所有的罗尔的世界，不留下它一条船！”

随着每一次的嗯哧声，波莉想像着一个又一个的星球从巨大的霍瓦斯的同类中消失，罗尔的怪物们左躲右闪，试图挫败小精灵，但是雷特几乎疯狂了，他的反应快得让人难以相信。波莉开始想向霍瓦斯要求什么呢？财富、心灵感应力，飞行术？

突然屏幕空了，雷特又过了二十关！巨大的迷宫又回到了小精灵游戏机的屏幕上，兴高彩烈的外星人出现在图像上，格格地表示感谢。然后屏幕又出现了空白。

“那是我们的头儿，”霍瓦斯说，我们无法表达对你们的谢意。你们想要什么就给你们什么，许个愿吧。”

“PEG”雷特茫然地自言自语，“P、E、G，P是五角大楼（PENTAGON），E是外星球（EXTRATE－RRESTIAL）……，我希望能找出G代表什么。”

“你会知道的”霍瓦斯说，“只需要再按开始键，然后……得到再一次感谢。”随着呜呜的响声，那个外星人从脚上开始消失了。”

“他是真的吗？”雷特说。

“我简直不敢相信，”波莉呜咽着，“你错过了我们许愿的机会。谁管G代表什么呢！”

雷特耸了耸肩，按了一下开始键，屏幕先发出嗞嗞的声音，随后慢慢地先是机器，然后整个房间都融入了明亮的白光里。

“你们好，”一个声音轰轰地响着，“这里是银河系THE GALAXY，不知你们是否愿意为我们工作？”





松下６４位游戏机将于９５年底上市

据松下电器公司官员透露，该公司将于９５年１２月推出新一代家用游戏机，这种产品装有一个６４位ＣＰＵ。松下公司９４年初推出的多媒体交互式游戏机“３ＤＯ　ＲＥＡＬ”采用的是３２位ＣＰＵ。日本最大的游戏机公司——任天堂公司称将于９５年秋季推出一种新６４位游戏机。随着６４位游戏机投放市场，将掀起新的游戏机热潮。

电脑五百里外救人命

美国印第安纳州一男子因被妻子抛弃而欲自杀。当他利用汽车废气企图结束生命时，被一名远在五百里以外的电脑爱好者发现。这名电脑爱好者当时发现在电脑屏幕上有一份“遗书”，他便立即报警使那名绝望者获救。那名寻死者自杀未遂醒来后，痛感自己愚蠢，并打消了自杀的念头。

首次电脑画像破案记

一九九四年十月十七日，位于闹市的汉口江岸新村附近，突然听到两声枪响，一个手拿密码箱的中年人被一名犯罪分子持枪打伤，因被害人的反抗，犯罪分子未能抢走密码箱而怆惶拦一辆“的士”逃窜。

据受害人李某回忆：“那人脸上微胖，脸较宽，眼睛不大也不小，单眼皮，头发不很长较软，鼻子较大，比正常人略宽。”侦查人员将特征一一记下。他们决定试用公安部、清华大学于当年八月研制的计算机人像组合系统，以头像找人。

在短短几分钟内，计算机屏幕上出现了受害者提供的案犯的画像。专案组连夜将计算机人像组织系统提供的照片送到受害者人的眼前，受害人看后，连连说：“你们怎么画得这么像，那人就是这个样子。”

十月十九日，上百张模拟罪犯人像的照片一下飞到武汉市各级公安部门。

十一月三日，桥口公安分局就将住在桥口区简义路的案犯蔡德泉抓获。当侦查人员拿出电脑画像给他看时，他竟疑惑地说：“你们怎么有我的照片？”

公安部、清华大学的专家们说：“武汉利用高科技参与破案的成功虽然是我国首例紧接着第二例或是更多成功例子将在我国公安战线出现。

９４年家用电脑市场调查结果揭晓

ＡＳＴ第一　康柏第二　联想第三

中国企业家协会委托经济日报、工人日报、中国青年报社举行的９４家用电脑市场竞争力调查活动日前揭晓。调查的结果是：美国ＡＳＴ公司名列第一，康柏第二，中国的联想居第三位。这次家用电脑的市场调查指标有三项：你心目中的理想品牌，实际购买品牌和１９９５年购物首选品牌。这三项指标，ＡＳＴ均获第一位。

迪斯尼驶入信息高速公路

以迪斯尼乐园和动画电影、电视节目而闻名全球的美国沃特.迪斯尼公司最近宣布与３家美国地区性电话公司达成协议，准备首次通过“信息高速公路”向千家万户直接提供其特色电视节目。

与迪斯尼公司联手的是美国技术公司、贝尔南方公司和西南贝尔公司，它们的业务活动范围广，遍及美国１９个州，通信线路已经接入到人口总数达５０００多万的家庭中。

上述４家公司形成的合资风险企业最终将有可能把其经营项目扩大到现有的无线电视和卫星电视网络及电影录像的有线电视点播、有线电视购物、电视教学、电视游戏、旅游服务等领域。

作为最初步骤，合资企业将开发通过有线电视线路直接显示到电视机屏幕上的服务指南，以便消费者选择服务项目。但迪斯尼公司董事长兼总裁迈克尔.艾斯纳指出，迪斯尼娱乐节目的风格不会因为利用电子媒介传输而发生变化。

迪斯尼公司的这一做法，在相当程度上反映了信息技术日益向文化领域渗透的现实，同时也表明了未来综合性媒体更倾向于以电视形式出现的趋势。

在“信息高速公路”计划的热潮中，软件与硬件之间的相互牵制和推动因素显得比以往任何时候都更为突出。艾斯纳在不久前发表的一项声明中表示，迪斯尼公司希望运用技术突破向消费者提供“更加吸引人、更加具有创造性”的节目。

计算机教育正式列人普及教育范畴

国家教委近期颁发了《中小学计算机课程指导纲要》。这一举措，拉开了全国中小学计算机普及教育的序幕。

邓小平同志提出的“计算机的普及要从娃娃抓起”的号召已１０年，我国的中小学计算机教育也有了长足的进展。到目前为止，全国已有一万多所中学开展了计算机教育活动，有近２万名专、兼职计算机教师，近３００万中小学生接受了计算机普及教育。

这次，国家教委正式把计算机教育列为中小学教学大纲，促使我国大部分城市的中小学将把计算机课程列为必修课。为配合教学大纲的实施，国家教委全国中小学计算机教育研究中心组织力量，自筹资金１０万余元，根据大纲的要求，编写了一套包括高中、初中、



小学在内的《计算机基础教程》，同时也制作了与教材内容配套的电视录像带及计算机教学软件，供全国中小学采用。

瓶颈，亟待突破

--“中国家用电脑市场前景”研讨会召开

最近，“中国家用电脑市场前景”问题研讨会在京举行。与会者一致认为，家用电脑发展需要突破３个瓶颈：

首先要突破家用电脑软件这个瓶颈。当前急需应用软件的开发，而这正是购买家用电脑的最大吸引力。当前的软件只局限在教学题库上，内容不够丰富。电脑要敲开家庭的大门，离开实用而丰富的软件，将永远是一相情愿。

其次要突破家用电脑的实用性这个瓶颈。目前家用电脑在普通家庭中一是用于孩子学习，二是用于打字和制作图表，三是用于办公。前两种用途是学习机就可以解决的，至于办公，市场并不大。

最后要突破家用电脑的购买力这个瓶颈。阻碍电脑进入家庭的因素还有消费心理和消费水平。尽管家用电脑的价格一降再降，然而人们还是在继续观望，真正降价的只是高档电脑，国际国内的３８６ＣＰＵ已毫无降价可言，一些新闻媒体不恰当的宣传，误导了人们的消费取向。在购买力上，尽管２８６已降至３０００元左右，３８６在６０００元左右，然而让一个普通家庭拿出这样一笔钱来还是很费思量的。此外，在产品质量、服务上的缺陷，也使用户存有畏慎心理，这也是影响电脑进入家庭的一大隐患。

江南时兴“结婚买电脑”

在富裕的苏锡常地区的乡镇中，结婚买电脑成为新的时髦。

在１９９４全国电脑通信产品博览会上，这种瞄准家庭用户的电脑已粉墨登场。南京有线电厂、上海长江集团南京分公司、奥普、唐朝等众多厂商都展出了形形色色的家用电脑。常州武进县的蓉昌电子公司推出的多媒体３８６家用电脑，配备了丰富的多媒体游戏软件和教育软件，可与音响、录像机配合使用，软件采用ＷＩＮＤＯＷＳ界面，具有“傻瓜计算机”的特征，且价格适宜，加上彩显才７０００多元，因而很受家庭的欢迎。

据蓉昌的总工程师介绍，他们的买主集中在华东地区，其中以苏锡常一带的无锡县、武进县、江阴市、张家港市为最多。因为这里有相当一批家庭是“老板家庭”，办喜事买彩电、组合音响、摩托车已不是稀罕事，如今更多的人把目光瞄向小汽车和电脑。年青人说：“刚结婚要玩一玩”，买游戏机还得配游戏卡，太麻烦。买个电脑可以把游戏软件统统装进去，又能听音响、看录相，摆在那里还“挺现代”，学习电脑操作以及将来培养小孩都有了条件，“是一个理想的首选大件”。

全国首家电脑病毒防疫中心在京成立

随着计算机应用的不断普及，形形色色的国际性计算机病毒也大量入侵中国。据统计，现在国际上流行的计算机病毒已超过３千种，而且还以几何级数在增长。病毒严重阻碍了计算机及网络的广泛采用，令广大计算机用户叫苦不迭。随着我国“三金”工程的实施，计算机防疫安全越发重要，如果不能提供网络系统的安全保障，将会给国民经济带来重大损失。

为使中国用户接受到具有世界水平的电脑安全技术与服务，著名防病毒专业公司美国趋势科技（ＴＲＥＮＤ）公司日前与北京慧士通电子技术公司在京签署协议，授予慧士通公司成立国内第一家电脑病毒防疫中心，负责趋势科技防毒产品ＰＣ－Cillin和趋势与Intel合作的网络防毒软件landesk Virus Protect的销售与支持工作,并完成国内电脑病毒的收集、分析、检疫和预防等任务。

日本９４年ＰＣ销售量创纪录

日本咨询高科技产业调查公司发表１９９４年日本ＰＣ市场调查报告指出，１９９４年市场规模可达３２５.５万台，比１９９３年增加３０％以上，创历史纪录。预估１９９５年将逾４００万台。据报道，根据日本咨询公司的数字，日本企业市场的ＰＣ普及率目前只有１９％，低于美国的３８％。但未来新ＰＣ需求会增加，１９９５年预计可达３８９.１万台，比１９９４年增加２１％，这表明日本ＰＣ市场即将进入长期高增长的时期。

ＰＣ市场有多大？

近来，随着降价、方便使用和扩大应用范围等一系列举动，促使ＰＣ机用户及欧洲和亚洲的业务扩大，市场销量上涨。据专家分析估计，目前全世界ＰＣ机的年销量从几个月前预测的１５％上升到２５％，并认为销量将会有更大的增长，到９０年代末，ＰＣ机整个市场的销量将超过７亿台。在美国，目前大约有３０００万居民拥有ＰＣ机，５～１０年内将上升到６０００万居民拥有ＰＣ机。

分析家认为家用ＰＣ机市场潜力巨大，预计到１９９７年美国４６％的家庭将拥有ＰＣ机，比目前装机量多出１５００万台。计算机价格已经降到多数人能承受的水平，由于教育、娱乐软件、ＣＤ－ＲＯＭ及多媒体等服务，人们逐渐认识到ＰＣ机有着许多用处，市场销售的增长是必然的。



拥有“机皇”称号的NEO · GEO　CD高级光盘娱乐器，由日本著名街机制作商——SNK公司推出，其软件以对战类节目占绝大多数。代表游戏《饿狼传说　SPEAL》、《世界英雄 II》、《真侍魂 · 霸王丸地狱变》等。均为容量上百兆的大作。